COORDENAR VISÃO REMOTA

1 MAY 1986

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

A. Geral

As seguintes definições e descrições são fornecidas para familiarizar o leitor com o fenômeno da visão remota e uma sessão típica de visualização remota.

1. Definições:

. uma visualização remota (RV): O nome de um método de percepção psicoenergético. Um termo cunhado pela SRI-Internacional e definida como "a aquisição e descrição, por meio mentais, de informações de percepção comum bloqueados pela distância, ou o tempo de blindagem".

. b Coordenar Visualização Remota (CRV): O processo de visualização remota através de coordenadas geográficas para cueing ou avisar.

c Remoto Viewer:. Muitas vezes referido no texto simplesmente como "observador", o visualizador remoto é uma pessoa que

emprega suas faculdades mentais para perceber e obter informações para que ele não tem outro acesso e dos quais ele não tem nenhum conhecimento prévio sobre pessoas , lugares, eventos, ou objetos separados dele por tempo, distância ou outros obstáculos intervenientes.

. d Monitor: O indivíduo que auxilia o espectador em uma sessão de visualização remota. O monitor fornece as coordenadas, observa o espectador para ajudar a garantir que ele permanece em estrutura adequada (discutido abaixo), os registros de informações de sessão relevante, fornece um feedback adequado, quando necessário, e fornece suporte analítico objetivo para o espectador que for necessário. O monitor desempenha um papel especialmente importante na formação de espectadores iniciais.

2. Descrições:

Visualizando uma sessão remota:. Em uma sessão de visualização remota de um indivíduo ou "visualizador" tenta adquirir e descrever por meio mentais sozinho informações sobre um local designado. O espectador não é dito que o local é que deve ser descrito, mas é fornecida uma sugestão ou solicitação que designa o site.

b Dynamics sessão:. Ao conduzir uma sessão de visualização remota de coordenadas, um visualizador remoto e um monitor de começar por sentar-se nos extremos opostos de uma mesa em uma sala de visualização remota especial equipado com papel e canetas, um gravador e uma câmera de TV que permite a gravação ou para a documentação, ou supervisão de pessoas de fora da sala. O quarto é homogênea de cor, acústica de azulejos, e inexpressivo, com luz controlada por um dimmer, para que as distrações ambientais podem ser minimizados. A sessão começa quando o monitor fornece cueing ou solicitar informações (coordenadas geográficas, neste caso) para o espectador remoto. O visualizador remoto é dada nenhuma informação de identificação adicional, e neste momento não tem conhecimento consciente do próprio site. Para fins de treinamento, o monitor é permitido saber o suficiente sobre o site para que ele possa determinar quando informações precisas em relação imprecisa está sendo prestado. A sessão, em seguida, prossegue com o monitor repetindo as informações levando em intervalos apropriados e fornecer feedback necessário. O visualizador remoto gera respostas verbais e esboços, até que uma resposta coerente com a exigência geral tarefa emerge.

. c Publicar Dynamics sessão: Após a sessão termina, o visualizador remoto e monitorar obter informações específicas sobre o local em imagem / forma descritiva. O visualizador remoto e um monitor, em seguida, discutir os resultados da sessão.

B. Background:

No início de 1980, um SRI - International subcontratado (SRI-I) desenvolveu um procedimento de treinamento conhecido como coordenadas visualização remota para satisfazer as demandas de P & D em SRI-I para aumentar a confiabilidade (replicabilidade científica) da visão remota (RV). A abordagem da empresa subcontratada para a melhoria da confiabilidade da RV foi para se concentrar no controle dos fatores que, em sua opinião, tendem a introduzir "ruído" no produto RV (imaginativas, ambientais e sobreposições entrevistador). Os componentes básicos do presente procedimento de treino consistem em:

(1) repetida site apresentação endereço (coordenadas geográficas), com resposta rápida reação pela visão remota, juntamente com um formato restritivo para relatar informação percebida (para minimizar sobreposições imaginativos).

(2) O uso de um especialmente projetado, acústico de azulejos, relativamente inexpressivo, de forma homogênea de cor "câmara de visualização" (para minimizar sobreposições ambientais).

(3) A adoção de uma estritamente prescrito, tamborilar entrevistador limitada (para minimizar sobreposições entrevistador).

O processo de formação requer que o formando aprender um processo de aquisição progressiva de vários estágios postulada para corresponder com maior contacto com o local. Actualmente, existem seis "estágios" de treinamento. Em geral, estas fases de progresso da seguinte forma:

(1) "Fase I" locais (ilhas, montanhas, desertos, etc.)

(2) sites "Fase II" (locais de valor sensorial qualidade - sites que são exclusivamente descritível por meio de tato, paladar, som, cor ou odor - como geleiras, vulcões, instalações industriais, etc.)

(3) sites "Fase III" (sites que possuem características significativas dimensões, tais como edifícios, pontes, aeroportos, etc.)

(4) "Fase IV" sites para os quais o estagiário começa a se formar percepções mentais qualitativos (área técnica, sentimento militar, investigação, etc.)

(5) "Fase V" sites para os quais o estagiário aprende a "interrogar" percepções mentais qualitativos na tentativa de descrições de produtos alvo de análise (aeronave radar de rastreamento, centro de pesquisa biomédica, planta de produção do tanque, etc.)

(6) locais "Fase VI", que envolvem o estagiário, a avaliação tridimensional direta e modelagem do site e / ou a relação de elementos do site para o outro (aviões dentro de um dos três hangares camuflados ou um composto militar com um comando edifício, quartel, piscina de motor, e subterrânea área de armazenamento de armas).

O documento que se segue foi preparado para servir como uma explicação mais abrangente da teoria e mecânica do CRV desenvolvidos pelos SERI-I. Ele é destinado a pessoas que não têm conhecimento profundo da tecnologia e como um guia para futuros programas de formação. Particular atenção deve ser dada para o glossário no final do documento e os termos definidos no texto, uma vez que são as únicas definições aceitáveis para serem usados ao abordar a metodologia apresentada.

TEORIA

A. Conceito:

Como será explicado em maior detalhe abaixo, a teoria postula uma visão remota "Matrix" não-material em que toda e qualquer informação sobre qualquer pessoa, lugar ou coisa que pode ser obtida através da agência de uma hipótese de "linha de sinal." O espectador psiquicamente percebe e decodifica esta linha de sinal e objetiva a informação assim obtida.

Uma sessão de visualização remota consiste tanto a interação de um visualizador remoto com a linha de sinal, ea interação entre o espectador eo monitor. O monitor eo espectador são geralmente sentados nas extremidades opostas de uma tabela. O espectador tem uma caneta e um papel suficiente na frente

dele. O monitor observa o espectador, e determina quando o espectador está pronto para começar quando o espectador coloca a sua caneta, no lado esquerdo do papel em preparação para gravar as coordenadas. O monitor, em seguida, lê a coordenada, o espectador escreve-lo, ea sessão continua a partir desse ponto de acordo com a teoria e metodologia, como discutido em detalhe abaixo.

B. Definições:

. Uma Matrix: Algo em que algo tem origem ou toma forma ou se desenvolve. Um lugar ou ponto de origem ou de crescimento.

. 2 Sinal: Algo que incita à ação, uma causa ou impulso imediato. Em teoria, a propagação de rádio, a onda portadora é recebida pelo receptor de rádio ou de radar conjunto.

. 3 Signal Line: O trem hipótese de sinais que emanam do Matrix (discutido abaixo) e percebida pelo observador remoto, que transporta as informações obtidas através do processo de visualização remota.

. Onda 4: Uma perturbação ou variação que se transfere energia progressivamente e de ponto para ponto em meio ou no espaço, de tal forma que cada partícula ou elemento influencia as adjacentes e que podem estar na forma de uma deformação ou de uma variação do nível de pressão ou, de intensidade eléctrica ou magnética, de potencial eléctrico ou de temperatura.

. 5 Abertura: Uma abertura ou espaço aberto, buraco, abertura, fenda, brecha, fenda. No radar, a porta electrónica que controla o padrão de irradiação de sinal, ou de onda largura e dispersão.

6 Gestalt: Um conjunto unificado, uma configuração, um padrão ou campo organizado com propriedades específicas que não podem ser derivadas a partir da soma das suas partes componentes..

. 7 Evocação: (Evoke: ". Chamar para trás ou para cima, para convocar, para evocar uma resposta, evocar") iteração do método de coordenadas ou levando alternativo é o mecanismo que "evoca" a linha de sinal, chamando-o, fazendo-a colidir com o sistema nervoso autônomo e inconsciência para transmissão através do espectador e sobre a objetivação (discutido em profundidade na estrutura).

8 Codificação / Encoding / Decoding:. A informação veiculada na linha de sinal é "codificado", que se traduz em um sistema de informação (um código), permitindo que os dados sejam "transmitidos" pela linha de sinal. Ao receber o sinal, o espectador deve "decodificar" esta informação através de estrutura adequada para torná-lo acessível. Este conceito é muito semelhante à teoria propagação de rádio, no qual o sinal principal transportadora é modulada para transportar as informações desejadas.

C. Discussão:

A Matrix tem sido descrito como um enorme, não-material, altamente estruturado, acessível mentalmente "quadro" de informação contendo todos os dados referentes a tudo, tanto no universo físico e não-físico. Na mesma veia como inconsciência cósmica de Jung, a Matrix é aberto e é composto por todas as entidades conscientes, bem como informações relativas a tudo o mais vivo ou não-vivo, por definição, humano aceita. É neste quadro informativo a partir da qual os dados codificados na linha de sinal de origem. Esta matriz pode ser concebida como um vasto arranjo tridimensional geométrico de pontos, cada ponto representa um bit de informação discreta. Cada localização geográfica na terra tem um segmento correspondente da matriz que corresponde exactamente à natureza da localização física. Quando o espectador é solicitado pela metodologia de segmentação de coordenadas ou de outra, ele acessa a linha de sinal para os dados provenientes da Matrix. Ao adquirir com sucesso (detectar) esta informação a partir da linha de sinal, em seguida, coerentemente decodificá-lo através de sua consciência e faculdades consciente, ele torna disponível para análise e posterior exploração, por si ou outras pessoas.

A visão remota é possível através da ação de um hipotético "linha de sinal." De uma maneira análoga à teoria aproximadamente propagação de rádio padrão, esta linha de sinal de uma onda portadora que está indutivamente modulada pela sua relação com os dados e pode ser detectado e descodificado por um observador remoto. Esta linha de sinal irradia em muitas freqüências diferentes, e seu impacto sobre faculdades perceptivas do espectador é controlado através de um fenômeno conhecido como "abertura". Essencialmente, quando o espectador remoto primeiro detecta a linha de sinal na Fase I (*) manifesta-se como um forte, rápido influxo de energia

do sinal - o que representa grandes gestalts de informação. Nesta situação, portanto, falar de uma abertura "estreita", uma vez que apenas uma parte muito estreita da linha de sinal tem permissão para acessar a consciência. Em fases posteriores, envolvendo ondas mais longas, mais lento, mais duradouras, a abertura é falado como sendo "mais amplo".

* NOTA: por uma questão de clareza, a facilidade de instrução e facilidade de controle, metodologia RV é dividido em discretos e progressistas "estágios", cada um lidar com aspectos diferentes ou mais detalhada do local. Fase I é o primeiro e mais geral das seis etapas até agora identificados. Cada fase é uma progressão natural, com base nas informações obtidas durante a etapa anterior. Cada sessão deve começar com a Fase I, o progresso através de Estágio II, Estágio III, e assim por diante, por meio do estágio mais elevado para ser concluída nessa sessão particular.
D. Níveis de Consciência:

1. Definições:

. uma Subconsciente: existentes na mente, mas não imediatamente disponíveis para a consciência, afetando o pensamento, sentimento e comportamento, sem entrar consciência. As atividades mentais, logo abaixo do limiar da consciência.

b Subliminal: existentes ou a funcionar fora da área de consciência, influenciando o pensamento, sentimento ou comportamento de uma forma imperceptível pela consciência pessoal ou subjetivo, concebido para influenciar a mente de outros do que os níveis de consciência e, especialmente, pela apresentação muito breve. para ser percebido conscientemente.

. c Limen: O limiar da consciência, a interface entre o subconsciente eo consciente.

d Liminal: No limen; beirando a consciência..

e supraliminal: Acima do limen; no reino da consciência..

f Consciente: perceber, apreender ou perceber com um grau de pensamento controlado ou observação, reconhecendo como algo externo.. Apresentar especialmente para os sentidos. Envolver o poder racional, percepção e consciência. Por definição, a parte "consciente" do ser humano é a porção da consciência

humana que está mais estreitamente relacionada e limitada pelo mundo material.

. g Sistema Nervoso Autônomo (SNA): A parte do sistema nervoso dos vertebrados que inerva o músculo liso e cardíaco e tecidos glandulares, as ações governa, que são mais ou menos automático, e consiste do sistema nervoso simpático eo sistema nervoso parassimpático (Webster 3 Int. unabr.).

h Ideogram (I):. reflexiva A marca feita sobre o papel como um resultado do impacto do sinal sobre o sistema nervoso autonômico e no seu subsequente transmissão através deste sistema para o braço e os músculos da mão, o que transfere através da caneta sobre a papel.

i Analytic Overlay (AOL):. interpretação subjetiva Consciente de dados da linha de sinal, que pode ou não ser relevante para o site. (Discutido em profundidade na estrutura.)

. j automática contra Autônomo: Recepção e movimento das informações através da linha de sinal ** sistema do espectador e em objetivação é um processo autônomo em oposição a um um automático, que por si só implica uma ação decorrente e subsidiar inteiramente dentro do sistema ao invés de sem.

(Nota:. "J" no documento original, foi um erro de digitação, listado como um segundo "i").

** NOTA: Quando a palavra "sistema" é usada sem qualificadores como "autônomo", etc, refere-se em um sentido geral de todos os elementos integrados e integradoras biológica (e talvez metafísico também) e componentes do próprio espectador, que permitem ele funcionar neste modo conhecido como "visualização remota".
2. Discussão:

RV teoria se baseia em um modelo bastante freudiana dos níveis de consciência humana. O menor nível de consciência é, paradoxalmente, o chamado "inconsciente". Todo esse rótulo realmente significa é que essa parte de nossos processos mentais que conhecemos como física "consciência" ou "consciência" não tem acesso ao que se passa por lá. Aparentemente, é esta parte da psique do indivíduo que a primeira detecta e recebe a linha de sinal. A partir daqui, é passado para o sistema nervoso autônomo. Quando a linha de sinal colide com a ANS, a informação é convertida numa

resposta nervosa reflexiva conduzida através dos canais controlados pelos musculares ANS. Se assim for permitido, esta resposta se manifestará como um ideograma. Ao mesmo tempo, o sinal é passado através do subconsciente, além do limiar, e para as franjas inferiores da consciência. Este é o mais elevado estado de consciência a partir do ponto de vista da consciência material humano. No entanto, a consciência desperta normal, levanta alguns problemas para a visualização remota, resultantes, em grande parte, por causa dos processos lineares de pensamento analíticas que são socialmente avançado e enraizada desde os primeiros estágios de desenvolvimento cognitivo. Embora extremamente útil em uma sociedade dependem fortemente de dados quantitativos e desenvolvimento tecnológico, como o pensamento analítico dificulta a visualização remota pela fabricação do que é conhecido como "overlay analítica", ou AOL. Como a linha de sinal se eleva além do limiar e nas áreas limiar da consciência, processo analítico consciente da mente sente o dever de atribuir coerência com o que à primeira vista parece ser praticamente incompreensíveis dados provenientes de uma fonte inusitada. Ele deve, em outras palavras, fazer uma avaliação "lógico" com base nas impressões sendo recebidos. Essencialmente, a mente salta para um ou uma série de conclusões instantâneas sobre as informações recebidas, sem esperar por informações suficientes para fazer uma avaliação precisa. Este processo é completamente reflexiva, e acontece mesmo quando não desejado pelo indivíduo envolvido. Em vez de permitir processos holísticas "lado direito do cérebro" (através do qual a linha de sinal aparentemente se manifesta) para montar um conceito completo e preciso, destreinado "cérebro esquerdo" baseados em processos analíticos apoderar-se qualquer bit de informação parece mais familiar e forma um AOL construir com base nele.

Por exemplo, um espectador tenha sido dadas as coordenadas de uma grande ponte de viga de aço. Um flash de um metal complexo, estrutura feita pelo homem pode colidir com as regiões limenary da mente do espectador, mas tão rapidamente que nenhuma resposta coerente pode ser feito para isso. A mente consciente, trabalhando a uma velocidade muito maior do que o espectador espera, percebe pedaços, como ângulos, vigas rebitadas, e uma sensação de estar "coberto over" e pavimentada, após o que sugere que a consciência física do espectador que o site é o fora de um grande estádio esportivo. A "imagem" é naturalmente mal, mas é, pelo menos, composto de elementos factuais, embora estes tenham sido

combinados por processos analíticos mais ansioso do espectador a formar uma conclusão errônea.
E. Teoria da Aprendizagem

1. Definições:

. uma Overtraining: o estado alcançado quando o sistema de aprendizagem do indivíduo é sobre-saturada e é "queimada", análogo a um músculo que tem sido sobrecarregado e não pode mais estender ou contrato até que seja autorizado a descansar e reconstruir as fibras que foram discriminados pelo stress, ou reforçar aquelas que foram recentemente adquiridos por novas exigências colocadas sobre o músculo.

b Absorção:. Assimilação, como por incorporação ou pelo processo digestivo.

c Cognitron:. Uma cognitron é um conjunto de neurônios, ligadas entre si por sinapses comunicantes, e que quando estimulados pelo sistema de recall da mente produzir um conceito composto de suas diversas sub-partes. Cada neurónio é carregada com um elemento do conceito geral, que quando combinado com os elementos dos seus colegas neurónios produz o conceito final que a cognitron representa. Como um ser humano aprende novos fatos, habilidades e comportamentos, os neurônios estão se conectando em novos cognitrons, as sinapses que ligam de que são cada vez mais reforçado com o uso.

d Neuron:. "Uma célula nervosa com todos os seus processos." O bloco de construção aparente fundamentais físico dos processos mentais e nervosos. Os neurónios são o elemento de base na formação de cognitrons, e podem estar ligados em configurações variadas pela formação ou rearranjo das cadeias de sinapse.

e Synapse:. os interstícios entre os neurônios durante o qual os impulsos nervosos devem viajar para transportar informações dos sentidos, órgãos e músculos para o cérebro e para trás, e para conduzir os processos mentais.

. f curva de aprendizado: A representação gráfica da relação de um observador remoto estagiário sucesso a sessão padrão. A curva típica demonstra maior sucesso para o primeiro a algumas tentativas, uma queda súbita e drástica no sucesso, depois de uma curva melhora gradual até um patamar relativamente elevada é alcançada.

. g efeito de primeira-Time: Em qualquer atividade humana ou a habilidade de um fenômeno existe conhecido como "sorte de principiante". Na visão remota, este fenômeno se manifesta como desempenho, especialmente bem-sucedido na primeira tentativa de funcionamento psíquico, após o qual a taxa de sucesso cai drasticamente, a ser construído de novo, gradualmente, através de uma formação complementar. Esse efeito é a hipótese de resultar da excitação inicial de hereditários, mas dormente psi condutor canais neuronais que, quando estimulados pela primeira vez pelo funcionamento psicoenergético tentativa de "travar o sistema analítico de surpresa", por assim dizer, permitindo o funcionamento de alta qualidade com pouca outro sistema interferência. Uma vez que a novidade inicial desaparece, os sistemas analíticos que foram treinados durante anos para a tela todas as funções mentais tentar contabilizar e controlar as vias neurais recém despertos, gerando quantidades cada vez maiores de mascarar "ruído mental", ou AOL.

h ruído:. O efeito dos vários tipos de revestimento, inclemências, etc, que servem para obscurecer ou confundir recepção do espectador e descodificação exacta da linha de sinal. Ruído deve ser tratada adequadamente e na estrutura para permitir que o espectador a reconhecer com precisão a diferença entre o sinal válido e seus próprios processos internos incorretas.
2. Discussão:

Teoria para a metodologia RV Aprender é regido pela idéia de que o estudante deve "parar em um ponto alto." Tradicionalmente, a aprendizagem de uma habilidade que se concentra na repetição mecânica, reiterando a habilidade de um grande número de vezes até que ele é constantemente realizado corretamente. Desenvolvimentos recentes na teoria da aprendizagem que têm sido aplicados com sucesso em particular na metodologia de formação esportiva indicam que o conceito de repetição mecânica tende mais para reforçar o desempenho incorreta ao invés de desenvolver o comportamento adequado ou habilidade. Muito sucesso foi realizado através da aplicação do conceito de "parar em um ponto alto." Ou seja, quando uma habilidade ou comportamento foi executada corretamente, tendo uma pausa prolongada a partir da formação em que ponto permite que os processos de aprendizagem para "lembrar" o comportamento correto, fortalecendo os relés neurológicos que foram estabelecidas no cérebro, o procedimento correto .

O fenômeno de overtraining é um perigo muito real no ciclo de formação, geralmente provocada por avançar com formação até que o sistema de aprendizagem do espectador está totalmente saturado e não pode absorver mais. Isto resulta em colapso do sistema, o que na prática é uma total incapacidade para funcionar em todos os fisicamente. Para evitar isso, a prática normal tem sido a de trabalhar um número adequado de sessões por dia (em qualquer lugar de um para vários, dependendo da capacidade de cada indivíduo do estagiário e do nível de formação e experiência) para um determinado número de dias ou semanas (também dependente individualmente), com um lay off período entre períodos de treinamento para dar tempo para a assimilação ou "absorção". Mesmo com essa precaução, overtraining pode às vezes atacar, eo único remédio torna-se uma dispensa total de treinamento, em seguida, uma reintrodução gradual. É extremamente importante que o telespectador informar o monitor quando ele está se sentindo especialmente bem sobre o seu desempenho na formação da visão remota, de modo que uma pausa de treinamento pode ser iniciado neste ponto alto. Para continuar a ultrapassar esta ameaça um slide em overtraining.

É muito importante que no caso de o espectador no decurso da sessão de treino tornar ciente de que ele tem experimentado alguns importantes "cognição" ou compreensão, ou se o monitor percebe-se que este é o caso, a sessão deve aqui ser também interrompido. Isto permite que o tempo, tanto para a cognição para ser totalmente matriculated no sistema do espectador e para a descoberta de que o acompanha elação para dissipar.

O facto de a metodologia CRV está disposta em seis fases distintas implica que existe uma progressão de aprendizagem a partir de uma fase para a seguinte. Para determinar quando um espectador aluno está pronto para avançar para a próxima fase, certas metas são procurados. Embora as peculiaridades de cada fase tornar alguns desses critérios relevantes apenas para essa fase específica, as regras gerais ainda podem ser delineadas. Quando o espectador tem demonstrado consistentemente controle e replicação de todos os elementos pertinentes palco e tem operado "sem ruído" (ou seja, a manipulação adequada AOL e outras distrações do sistema na estrutura) por cinco ou seis sessões, ele está pronto para escrever um ensaio soma palco e passar para as palestras introdutórias para a próxima fase.

Redação é uma parte importante do treinamento CRV, e serve como uma espécie de intelectual "objetivação" do material aprendido. Através de ensaios dos alunos o professor é capaz de determinar a completa e precisa o aluno interiorizou os conceitos ensinados.

Material de Referência F.:

1. Teoria: Dixon, Norman, Processamento Préconsciente, New York: Wiley, 1981.

2. Teoria da Aprendizagem:

a. Fukushima, K. e Miyake, S., "A rede de auto-organização Neural com uma função de memória associativa: feed-back Tipo Cognition", Cibernética Biológica, 28 (1978), pp 201-208.

b. Fukushima, K. "Neocognitron: A auto-organização modelo de rede neural para um Mecanismo de Reconhecimento de Padrões Não afetado pela mudança de posição," Cibernética Biológica, 36 (1980), pp 197-202.

c. Linn, Louis, "A função discriminante do Ego", Psychoanalytic Quarterly, 23 (1954), pp 38-47.

d. Shevrin, H., e Dickman, Scott, "o inconsciente psicológico: A suposição necessária para toda a teoria psicológica?" American Psychologist, vol. 35, n. 5 (Maio de 1980), pp 421-434.

e. Westlake, PR, "as possibilidades de Processos holográficos neurais no cérebro", Kybernetic, vol. 7, n. 4, pp 129-153.

ESTRUTURA

A. Conceito:

"Estrutura" é um elemento singularmente importante na teoria da visão remota. A palavra "estrutura" significa o processo ordenado de proceder do geral para o específico em acessar a linha de sinal, de objetivação na seqüência correta todos os bits de dados e fenômenos subjetivos RV-relacionados (IEG, consulte impacto estético como discutido na FASE III), e rigoroso extração da AOL a partir do sistema do espectador por objetivação consciente. Estrutura é executada em uma seqüência ordenada formato formal, usando papel e caneta. Um formato de amostra será fornecida uma vez que cada fase é

discutido por sua vez, uma vez que diferentes elementos são usados em cada um.

B. Definições e Discussão:

. Uma inclemências: considerações pessoais que possam degradar ou mesmo impedir o funcionamento psíquico. Dores musculares, resfriados, alergias, cólicas menstruais, ressacas, mentais e estresse emocional, etc, pode causar maior dificuldade para o espectador em acessar a linha de sinal, mas poderia ser "trabalhados", e, finalmente, são apenas perturbações menores. Só fome e uma necessidade premente de eliminar os resíduos do corpo com que o sistema totalmente não funcionam. É importante, porém, que o espectador identificar e declarar quaisquer intempéries ou no primeiro dia de sessão ou como eles são reconhecidos, desde agendas autônoma como estes podem colorir ou distorcer o funcionamento do espectador, se não eliminados do sistema através de objetivação (ver abaixo). De preferência, o monitor irá pedir ao telespectador se ele tem qualquer inclemências pessoais, mesmo antes da primeira iteração do coordenada de modo a purgar o sistema, tanto quanto possível, antes de iniciar a sessão correcta.

Há evidências de que uma categoria adicional de inclemências existir, que pode referir-se como inclemências ambientais. Freqüência extremamente baixa (ELF) de radiação eletromagnética pode ter um papel importante neste sentido. Experiência e algumas pesquisas sugerem que as mudanças no campo geomagnético da Terra - normalmente provocadas por tempestades solares, ou "manchas solares", pode degradar o sistema do visualizador remoto, ou, na verdade, fazer com que ele pare de funcionar eficazmente em conjunto. Em andamento projetos de pesquisa estão tentando descobrir a verdadeira relação, se houver, entre as tempestades solares, Elfo, e no funcionamento psíquico humano.

. 2 objetificação: O ato de dizer fisicamente em voz alta e escrever informações. Nesta metodologia, a objetificação serve várias funções importantes. Primeiro, ele permite que as informações obtidas a partir da linha de sinal a ser gravado e expulso do sistema, libertando o espectador para receber mais informações e se tornar melhor em sintonia com a linha de sinal. Em segundo lugar, torna o sistema independente ciente de que suas contribuições foram reconhecidos e registrados. Em terceiro lugar, ele permite a re-entrada da informação para o sistema, conforme necessário

para uma maior solicitação. Com efeito, a objetivação "dá realidade" para a linha de sinal e as informações que transmite. Finalmente, a objetivação permite que a linha não-sinal proveniente do material (inclemências, AOLs, etc) que poderiam sobrecarregar o sistema e os dados da linha sinal válido de máscara para ser expulso.

3 I / A Sequence / B:. O núcleo de toda a estrutura CRV, o "I / A / B" seqüência é o elemento fundamental da Fase I, que em si é por sua vez, a base para a aquisição de local e ainda a detecção de local e decodificação em CRV estágios subseqüentes. A sequência é composta por um ideograma (o "I"), o qual é uma representação gráfica espontâneo da maior gestalt do site, o componente "A" ou "sensação / movimento" envolvida na ideograma, e o componente "B", ou A primeira resposta analítica para a linha de sinal. (Uma discussão completa pode ser encontrada na secção abaixo Fase I).

4 Feedback: Essas respostas fornecidas durante a sessão para o espectador para indicar se ele detectou e devidamente decodificado informações do site relevante, ou, informações prestadas, em algum momento após o término da sessão de RV ou projeto para "fechar o ciclo", como ele. eram, proporcionando o espectador com fecho quanto ao local acessados e que lhe permitam avaliar a qualidade do seu desempenho com mais precisão.

Retorno na sessão, com o qual estaremos aqui mais preocupados, normalmente só é usado extensivamente em etapas anteriores do processo de formação, e tem várias funções interligadas. A própria natureza dos fenômenos RV torna muitas vezes só vez tenuously acessível para as percepções baseadas em física e, portanto, difícil de reconhecer. O feedback é fornecido após as respostas corretas para permitir ao espectador identificar imediatamente essas percepções que produziram a resposta correta e associá-los com o comportamento psíquico adequado. Em segundo lugar, serve para desenvolver a confiança espectador muito necessária de imediato premiar o espectador e deixá-lo saber que ele está sendo bem sucedida. Finalmente, ele ajuda a manter o espectador sobre o curso adequado e conectado com a linha de sinal, impedindo-o de cair na unidade AOL e vagando pela tangente.

a corrigir (abreviado "C"):. os bits de dados apresentados pelo espectador estagiário é avaliado pelo monitor para ser um verdadeiro componente do site.

b provavelmente correta ("PC"). Os dados apresentados não podem ser plenamente avaliadas pelo monitor como sendo informações precisas site, mas seria razoável supor devido à sua natureza que a informação é válida para o site.

c Perto Site ("N"). Dados objetivadas pelo espectador são elementos de objetos ou locais próximos ao local.

. d não pode alimentar Back ("CFB"): Monitor tem informações de feedback insuficiente para avaliar os dados produzidos pelo espectador.

e Site ("S"). Diz a primeira que ele adquiriu com sucesso e interrogado o site. Em sessões de formação fundamental, isso geralmente significa o término da sessão. Em estádios mais tardios, quando mais informação continua a ser derivado a partir do local, a sessão pode continuar para além de aquisição total do local.

. f Silêncio: Quando a informação objetivada pelo espectador estagiário é patentemente incorreta, o monitor simplesmente fica em silêncio, o que o espectador pode interpretar livremente como uma resposta incorreta.

Em linha com a teoria de aprendizagem em que este sistema é baseado, a intenção é evitar reforçar qualquer comportamento negativo ou resposta. Portanto, não há qualquer feedback para uma resposta errada, e qualquer outra informação de retorno é estritamente limitado aqueles, tal como definido acima.

Deve notar-se aqui que o acima refere-se as fases anteriores do processo de formação. Fases posteriores acabar com feedback durante a sessão para o espectador, e, até mesmo fases posteriores do próprio monitor é negado o acesso a todas as informações do site ou feedback até que a sessão terminou.

. 5 de auto-correção Característica: A tendência do ideograma para voltar a apresentar-se de forma inadequada ou incompleta, se decodificado. Se a iteração da coordenada um ideograma é produzido e, em seguida, decodificado com os componentes e erradas "A" "B", ou não completamente decodificado, sobre a próxima iteração do coordenar o mesmo ideograma aparecerá, informando, assim, o espectador que ele cometeu um erro em algum lugar do procedimento. Em raras ocasiões, o ideograma será re-apresentado, mesmo quando ele

foi devidamente decodificado. Isto quase inevitavelmente ocorre se o site é extremamente uniforme, como no meio de um oceano, um deserto de areia, geleira, etc, onde nada mais do que um único aspecto está presente.

6 AOL ("Analytic Overlay"). A resposta analítica da mente do espectador para sinalizar entrada de linha. Um AOL geralmente é errado, especialmente nas fases iniciais, mas muitas vezes não possuem elementos válidos do site [5], que estão contidos na linha de sinal, portanto, de uma casa de luz pode produzir uma AOL de "chaminé de fábrica" por causa de sua altura, forma cilíndrica. AOLs podem ser reconhecidos em vários aspectos. Em primeiro lugar, se não é um comparador presente ("parece que ...", "é uma espécie de ...", etc) a informação presente será quase inevitavelmente um AOL, e deve sempre ser tratada como tal. Em segundo lugar, uma imagem mental que é nítida, clara e estática - isto é, não há movimento presente nele, e de fato parece ser praticamente uma fotografia mental do local - é também certamente AOL. Hesitação na produção do componente "B" na Fase I coordenar a visão remota, ou uma resposta que está fora da estrutura de qualquer parte do sistema [7] também são indicadores geralmente certeza que a AOL está presente. Finalmente, o monitor ou telespectador pode muitas vezes detectar AOL na inflexão da voz do espectador ou outros comportamentos micro. [8] Dados fornecidos como uma pergunta e não uma afirmação deve ser reconhecido como sendo geralmente AOL.

AOLs são tratados declarando / objetivando-los logo que eles são reconhecidos, e escrever "Férias AOL" no lado direito do papel, em seguida, escrever uma breve descrição da AOL imediatamente abaixo disso. Isto serve para confirmar ao sistema do telespectador que o AOL tem sido reconhecido e devidamente registada e que não é o que é desejado, purgando assim o sistema de ruído indesejado e detritos e permitindo que a linha de sinal na sua pureza ser adquiridos e descodificado correctamente.

7. Breaks: O mecanismo desenvolvido para permitir que o sistema *** para ser colocado em "hold", proporcionando a oportunidade de expulsar AOLs, lidar com inclemências temporários, ou fazer ajustes no sistema, permitindo um novo começo com uma nova dinâmica. Existem sete tipos de quebras:

*** NOTA: Quando a palavra "sistema" é usada sem qualificadores como "autônomo", etc, refere-se em um sentido geral de todos os elementos integrados e integradoras

biológica (e talvez metafísico também) e componentes do espectador próprio que lhe permita funcionar nesta modalidade conhecida como "visão remota".
. uma AOL Break: Como mencionado acima, permite que a linha de sinal para ser colocada em espera enquanto a AOL é expulso do sistema [9].

b Quebra Confusão (muitas vezes, "Conf Bk"). Quando o espectador torna-se confuso com eventos em seu ambiente ou informações na linha de sinal na medida em que as impressões que ele está recebendo são irremediavelmente entrelaçados, uma ruptura Confusão é chamado. Seja qual for o tempo necessário é permitido para a confusão se dissipar, e quando necessário, o motivo de confusão é declarada assim como é feito com a AOL. O processo de RV deve ser retomada com uma iteração de coordenadas.

c Too Much Break ("Pausa TM"). Ao demasiada informação é fornecida pela linha de sinal de uma só vez para o espectador a lidar com um "Too Much Break" é chamado e escrito (objetivado), dizendo que o sistema abrandar e fornecer informações em ordem de importância. Após a sobrecarga é dissipada, o telespectador poderá continuar a partir do intervalo, normalmente com a reiteração das coordenadas. A muito ruptura é muitas vezes indicado por um ideograma excessivamente elaborado ou ideogramas.

d Quebra impacto estético ("AI Break"). será discutido em conjunto com Stage III.

e AOL unidade Break (AOL-D Bk). Este tipo de ruptura se torna necessário quando um AOL ou afins AOLs ter dominado o sistema e são "dirigir" o processo (como evidenciado pela recorrência de um específico AOL duas ou mais vezes) , produzindo nada além de informações falsas. Uma vez que a AOL-Drive é objetivada, o tempo de intervalo tomado geralmente precisa ser mais do que isso para a AOL normal, para permitir que o espectador para quebrar totalmente o contato e permite dissipar o laço analítico censurável.

. f Quebra Bi-localização (Bilo Bk): Quando o espectador percebe que ele é muito absorvido e transferido para o local e não pode, portanto, apropriadamente interrogatório e objetivar informações do site, ou que ele é muito consciente e contido dentro do aqui-e -agora da sala de visualização remota, apenas fracamente ligada à linha de sinal, uma pausa Bilo devem ser declarados e objetivado para permitir que o

espectador de volta, e depois se corretamente REASSOCIADOS com a linha de sinal de novo.

. g Quebre (Break): Se em qualquer ponto do sistema, o telespectador deve fazer uma pausa que não se encaixa em nenhuma das outras categorias, a "Break" é declarada. Foi recomendado que uma pausa não ser tomada se a linha de sinal está vindo através de uma forte e clara. Se o intervalo é extensa - digamos para 20 minutos ou mais, é adequado para objetivar "Resume" e do tempo no ponto de recomeço.

O espectador declara uma pausa, objetivando "Férias AOL", "Quebra AI", "Férias Bilo", etc, conforme o caso, geralmente na margem direita do papel. Imediatamente abaixo ele brevemente objetiva em uma ou algumas palavras a causa ou o conteúdo do que ocasionou a necessidade de uma pausa.

C. Resumo:

Estrutura é a chave para utilizável tecnologia RV. É através de adequada estrutura-disciplina que o ruído mental é reprimida e informações da linha de sinal de permissão para sair limpa. Conforme expresso por um estudante no início, "Estrutura! Conteúdo que se dane!" é o lema universal do espectador remoto. Enquanto estrutura adequada é mantida, as informações obtidas podem ser invocadas [14] Se o telespectador começa a especular sobre o conteúdo -. Se perguntando "o que é" - ele vai começar a afastar-estrutura adequada e AOL vai resultar inevitavelmente. Uma das funções principais de ambos monitor eo espectador é para segurar o espectador mantém estrutura adequada, levando informações na seqüência correta, na fase correta e de forma adequada. [15]

ETAPA I

A. Conceito:

Um determinado local tem uma natureza global ou "gestalt", como é referido a seguir, que o torna único o que é. Na Fase I, o visualizador remoto é ensinado a adquirir a linha de sinal, sintonizar-se com ele, e siga para decodificar e objetivar este site getalt e as principais peças de informação que pertencem a ele. A Stage executado corretamente I é o próprio fundamento de tudo o que se segue depois dele, e por isso é de extrema importância para manter a estrutura correta e alcançar uma fase que eu preciso conceito do site. Todas as sessões começam com CRV Stage I.

B. Definições:

. Uma major Gestalt: A impressão geral apresentado por todos os elementos do site tomado por seu significado interativo composto. A um conceito que mais do que todos os outros, seria a melhor descrição do site.

2 Ideogram:. A componente "I" do / A seqüência I / B. O ideograma que é a representação gráfica espontânea dos principais da forma, que se manifesta por o movimento da caneta do espectador no papel, que o movimento é produzido pelo impacto da linha de sinal no sistema nervoso autónomo e à transmissão reflexiva da energia nervosa resultante para a músculos da mão e do braço do espectador. O ideograma objectivado não tem "escala", isto é, o tamanho do ideograma em relação ao papel parece não ter relevância para o tamanho real, de qualquer componente no local.

3 "A" Componente:. A componente "feeling / motion" do ideograma. A "sensação / movimento" é, essencialmente, a impressão da consistência física (hard, macio, sólido, líquido, gasoso, etc) e de contorno / forma / movimento do local. Por exemplo, o monitor selecionado, desconhecido para o espectador, uma montanha como local do estagiário. Na iteração da coordenada, o estagiário produz um ideograma adequado, e responde verbalmente, ao mesmo tempo em que escreve: "Levantando-se, o pico, para baixo." Este é o "movimento" sensação que experimentou como sua pena produziu o ideograma. Ele então diz "sólido", tendo experimentado o site como sendo sólida em vez de fluido ou arejado. Este é o componente "feeling" do um processo Stage. Há pelo menos cinco possíveis tipos de sentimentos: solidez, liquidez, energético, leveza (ou seja, onde há mais espaço aéreo do que qualquer outra coisa, como algumas pontes suspensas pode se manifestar), e temperatura. Outros descritores sentimento são possíveis, mas encontrou apenas em raras circunstâncias e conectado com locais incomuns. Esses componentes e como eles são expressos em estrutura será discutida mais detalhadamente abaixo. Apesar das discussões da teoria este aspecto é geralmente tratar como "sentimento / movimento", que normalmente será o caso na sessão de trabalho real que o aspecto de movimento é decodificado pela primeira vez com a parte de sentimento em segundo lugar.

. 4 "B" de componentes: A primeira resposta (espontânea) analítico ao ideograma e "A" componente.

C. Requisitos do site:

Para o treinamento na Fase I, de algum estágio do site é selecionado. Estágio Básico I coordenar sites de visualização remota geralmente compreendem uma área isolada por cerca de cinco milhas em um lado e possuem grandes gestalts facilmente identificáveis que podem ser facilmente decodificados na Fase I simples sessões. Todos os sites têm Stage I Gestalts, mas para a formação Stage I percepções desses sites "simples" são selecionados.

D. Tipos de Ideogramas:

Existem quatro tipos de ideogramas:

1 Single:. Uma marca ou linha ininterrupta, contendo apenas um "A" componente (sentimento / movimento) e um "B" componente.

. 2 duas vezes: Duas marcas ou linhas basicamente paralelas. Produz usualmente pelo menos três conjuntos de "A" e "B" de componentes: um para a área entre as marcas, e uma para cada uma das áreas de cada lado das marcas. Dois outros componentes "A" e "B" podem estar presentes, bem como, um para cada uma das marcas. Trilhos, estradas, canais, etc, podem produzir este tipo de ideograma.

3 múltipla:. Duas ou mais marcas diferentes, cada uma produzindo o seu próprio conjunto ou conjuntos de "A" e "B" de componentes. Tal ideograma pode ser obtido quando existe mais do que um grande gestalt presente em determinado local, - tal como um lago, cidade e montanha - tudo dentro da área designada pela coordenada. Este tipo de ideograma pode ocasionar a necessidade de tomar uma "Too Much Break" por causa do volume de informações contidas em mais do que um grande gestalt. Cuidado deve ser exercido aqui, uma vez que uma única marca pode realmente representar um ideograma dupla ou múltipla, mas pode ser confundido com um único ideograma. Para verificar isso, a linha de sinal deve ser solicitado, colocando a caneta sobre a marca e também para ambos os lados para determinar se mais de um "A" e um componente "B" também está presente.

4 Composto:. "Pen folhas de papel mais do que o dobro, faz marcas idênticas", e produz um conjunto de "A" e "B" de componentes. As coisas tais como pomares, campos de antenas,

etc, com o número de componentes idênticos produzir este tipo de ideograma.

E. Vertical / Horizontal Orientação Ideogram:

Ideograms pode ser encontrado (materializado) seja paralelo ao plano do horizonte (horizontal) ou perpendicular a ela (vertical). Por exemplo, o deserto de Gobi, sendo predominantemente plana, areia, ondas, iria produzir uma porção movimento da Fase I "A" indicando um ideograma horizontal. O Empire State Building, no entanto, iria produzir algum tipo de resposta vertical, tais como "para cima, o ângulo", na parte de movimento do "A", indicando um ideograma vertical. No entanto, um ponto crucial para se lembrar é a objetivação do ideograma é completamente independente, quer do que parece, ou a sua orientação no papel. É imperativo para perceber que o que determina a orientação ideograma vertical / horizontal não é manifestação inerente do site do mundo físico, e não como ou em que direção ele é executado no papel, ou até mesmo do RVer "ponto de vista", uma vez que em Fase I, não há espectador orientação local no plano dimensional. Basta observar como o ideograma parece no papel não vai dar pistas confiáveis quanto ao que a orientação do ideograma poderia ser. O ideograma objetivado como "de diâmetro, liso, ondulado" para o deserto de Gobi, no papel pode ser um sinal para cima e para baixo. O ideograma para o Empire State Building poderia ser representado como orientação sobre o papel.

É óbvio, então, que os ideogramas não pode ser interpretada por aquilo que "parece", mas pelo componente sentimento / motion produzido imediatamente após o ideograma. O espectador deve aprender a sentir a orientação de um ideograma como ele executa. Se não tiver êxito na primeira tentativa, o ideograma pode ser "re-solicitado" movendo a caneta junto ao mesmo ritmo como ele foi produzido, com o espectador estar alerta para obter com precisão as informações que faltam.

F. I / A / B / Formação:

Como o monitor fornece a informação solicitando (coordenadas, etc), o espectador que se escreve sobre o lado esquerdo do papel e, em seguida, imediatamente depois coloca a caneta no papel novamente para executar o ideograma ("I"). Este apresenta-se como uma marca espontâneo produzido no papel pelo movimento da mão e caneta. Imediatamente após a execução do ideograma, o espectador passa então a caneta para a

terceira direita do papel onde escreve "A" e descreve brevemente as características sentimento / movimento do local, uma vez que se manifesta no ideograma, por exemplo, "A Do outro lado do ângulo up ângulo em ângulo para baixo, sólido ".

Ao decodificar corretamente o componente de sentimento / movimento, o espectador passa então a caneta para uma posição abaixo o sentimento / movimento respostas registradas e diretamente sob a "A", em seguida, escreveu: "B." Ele, então, registra a resposta apropriada componente "B", que será a primeira resposta analítica instantânea após o ideograma e componentes sentimento / movimento de impacto da linha de sinal em seu sistema. Possíveis respostas podem ser "montanha", "água", "estrutura", "terra", "gelo", "cidade", "areia", "pântano", etc
G. Fases I e II:

Fase I de formação é dividido em duas fases, determinada pela quantidade e os tipos principais de gestalts produzidos pelo site utilizado. Por exemplo, montanha, cidade ou da água. Fase II inclui locais com mais de um grande gestalt e, portanto, algum tipo de interface de identificação: a praia em um oceano, uma ilha, uma cidade perto de um rio ou uma montanha com um lago.

H. Brocas:

A maioria dos espectadores tendem a estabelecer padrões de bem-vestida na execução ideogramas no papel. Se esses hábitos se estabelecer o suficiente, eles podem realmente inibir o tratamento adequado da linha de sinal, restringindo facilidade e flexibilidade na produção ideograma adequada. Para contrariar esta tendência, treinamentos podem, ocasionalmente, ser conduzida. Estes papel uso brocas com um maior número de rectângulos, delineado no preto, de diferentes tamanhos, as proporções e as orientações (por exemplo, com os lados mais longos paralelos, em alguns casos, a parte superior do papel e em outros casos, em paralelo com os lados do papel). Como ele vem a cada um desses retângulos no papel, por sua vez, o espectador é direcionado para executar um ideograma para um determinado local (ou seja, "montanha", "lago", "cidade", "canyon", "pomar", " ilha "," montanha por um lago com a cidade "," cachoeira "," volcano ", etc) com a caneta dentro do retângulo, estendendo o ideograma conforme o caso, de um lado do retângulo para outro sem passar fora do retângulo. Cada vez que as direcções pode

variar - o ideograma terá de ser executada a partir de cima para baixo, da direita para a esquerda, da esquerda para a direita, de baixo para cima, na diagonal, etc No caso de ideograma que não têm uma ênfase direccional, tais como um formado por um círculo, um agrupamento de pontos, etc, o ideograma deve encher a área do rectângulo sem sair dele. O ideograma que deve ser executada tão rapidamente quanto possível, sem qualquer tempo de hesitação ou feita a pensar. O objetivo deste exercício é, obviamente, para incentivar a espontaneidade e aumentar a facilidade com a pena no papel, embora seja pouco provável que a ligação da linha de sinal real ocorre, os ideogramas criados pelas ações quase totalmente reflexivos envolvidos na broca abordagem estilos ideogramática arquetípicas reais.

I. Formato:

Todas as sessões são iniciadas por escrever o nome do espectador e do grupo data / hora da sessão no canto superior direito do trabalho, juntamente com qualquer outra informação considerada necessária pelo monitor sessão relevante. Como afirmado acima, a coordenada ou outra informação solicitando está escrito no terceiro esquerdo do papel, o ideograma aproximadamente no terço médio (embora, devido à natureza espontânea do ideograma, que por vezes pode ser executado muito mais perto dos dados levando, às vezes até mesmo estar ligado a ele), eo "A" e os componentes "B" na terceira direita. AOL e outros breaks são declarados perto da borda direita do papel. Este formato constitui a estrutura de Fase I e, quando executado corretamente, objetiva ("dá realidade" a) a linha de sinal. Segue-se um exemplo de formato de Fase I:

(Formato para STAGE I)

Nome
Data
Tempo

(Inclemências pessoais / Visuals declarado anteriormente)
(Coordenadas) (Ideograma) A Do outro lado do ângulo up ângulo ângulo em ângulo para baixo
Sólido
B Estrutura

AOL Pausa

Stadium Sports

FASE II

A. Conceito:

Estágio II apresenta os dados de linha de sinal de cognição do espectador relevantes para entrada física sensorial. A explicação clássica disso é que esses dados são exatamente equivalente a "sensações ao espectador experimentaria foram ele fisicamente presentes no local." Com efeito, o que permite ao espectador entrar em contato mais próximo com a linha de sinal através do reconhecimento e objetivação dos fatos sensoriais relevantes para o site. Este centros de informação em torno dos cinco sentidos físicos: tato, olfato, visão, audição e paladar, e podem incluir tanto a temperatura (tanto como tátil "quente / frio ao toque" sensação, e / ou um ambiente ambiental geral) e " energética "(IEG, magnetismo, fortes emissões de rádio, radiação nuclear, etc.)

B. Definições:

. 1 Sense: Qualquer das faculdades, como visão, audição, olfato, paladar e tato, pelo qual o homem percebe estímulos que se originam de fora ou de dentro do corpo.

2 Sensorial:. Relativo aos sentidos ou sensações.

3 Tactile:. Of, pertencente, dotado ou afetar o sentido do tato. Perceptível ao toque; capaz de ser tocado; tangível.

. 4 Auditivo: Relativo à audição, para o sentido da audição, ou para os órgãos da audição. Percebida através ou resultante do sentido da audição.

5 Dimensão:. Extensão em uma única linha ou direção como comprimento, largura e espessura ou profundidade. Uma linha tem uma dimensão, comprimento. Um avião tem duas dimensões, comprimento e largura. Um sólido ou cubo tem três dimensões, comprimento, largura e espessura.

C. Requisitos do site:

Sites de formação Stage II são selecionados por sua manifestação acentuada de informação sensorial. Exemplos: planta de tratamento de esgoto, aeroporto, fábrica de

celulose, jardim botânico, fábrica de chocolate, siderúrgica, parque de diversões, etc

D. Clusters:

Respostas Fase II tendem a vir em grupos ou "agregados" de palavras - geralmente 3-4 palavras, embora às vezes mais - referentes a diferentes aspectos ou gestalts do site. Se, por exemplo, um corpo de água e uma área de terra estão presentes no local, um grupo de palavras sensoriais Fase II pode ser produzido pelo espectador respeitantes à terra, em seguida, um outro grupo relativa à água. Isto é particularmente visível em sítios cujo produto ideograma dois ou mais "A" e "B" de componentes. Stage IIS tendem a se agrupar em relação aos e componentes "A" "B" a que se referem. Respostas Fase II agrupam em outro sentido também. Freqüentemente, os tipos de respostas sensoriais virá junto. Por exemplo, dois ou três sabores, cheiros, cores e texturas podem se agrupam como o espectador objetiva suas percepções sobre o papel.

E. palavras "básicas":

Verdadeira Stage II são palavras geralmente simples, fundamentais que tratam diretamente com uma experiência sensorial: ou seja áspero, vermelho, frio, cheiro pungente, gosto de areia, macio, úmido, verde, corajoso, etc Quando as palavras objetivadas ir além do "básico" são considerado "fora da estrutura" e, portanto, não confiáveis.

F. Abertura:

Depois de um palco adequado I Ideogram / A seqüência / B foi executada, a abertura (que estava em seu ponto mais estreito durante o Estágio I) se abre para acomodar informações Stage II. Isso não só permite a informação sensorial mais detalhada para passar para o espectador, mas é acompanhado por um correspondente sinal de mais tempo "vadiar" - a informação vem de forma mais lenta e é menos concentrado. No final da fase II, e se aproximar do limite de Fase III, a abertura começa a expandir-se ainda mais, o que permite a obtenção de informações relacionadas com dimensionalmente. (Veja abaixo).
G. dimensionals:

Medida que o observador continua através fase II e fase III abordagens, a abertura alarga-se, permitindo ao espectador mudar de um ponto de vista global (gestalt), que é fundamental através Fase I e Fase II de mais, a uma

perspectiva na qual certas características dimensionais limitados são perceptíveis. "Dimensionals" são palavras produzidas pelo espectador e escrito para baixo na estrutura de conceituar elementos percebidos dessa nova perspectiva dimensional ele já adquiridas através do alargamento da abertura. Estas palavras demonstram cinco conceitos dimensionais: vertical-Ness, horizontal-ness, angularidade, espaço ou volume e massa. Embora à primeira vista o conceito de "massa" parece ser um pouco inapropriado para o conceito dimensional, massa, neste caso, pode ser concebido em termos de dimensões relacionadas, no sentido de ser substância que ocupa uma área de três dimensional específica. Geralmente só recebeu na última parte da fase II, dimensionals são geralmente muito básica - "alto", "grande", "longo", "grande". Dimensionals mais complexos, tais como "panorâmico" são geralmente recebidos em fases posteriores caracterizadas por aberturas abertura maior. Se estes dimensionals mais complexos são relatados durante a fase II são considerados "fora da estrutura" e, portanto, não confiáveis.

H. AOL:

Analítica sobreposição é muito mais raro na Fase II do que na Fase I. Embora não ocorrer ocasionalmente, algo sobre a natureza sensorial extremamente básico dos bits de dados sendo recebidos tende fortemente para evitar a AOL. Algumas suposições sugerem que os dados sensoriais recebidos surge tanto em um baixo nível de energia suficiente, ou através de um canal que não estimula a parte analítica da mente para a ação. Com efeito, a mente é "enganado" em pensar informações Stage II está sendo obtido a partir de fontes sensoriais físicas normais. A combinação dos verdadeiros dados sensoriais recebidos na Fase II pode produzir uma linha de "imagem" sinal válido composto por cores, formas e texturas. Visuals Fase II ou outros verdadeiros visuais linha de sinal do site pode ser distinguido de um AOL em que eles são percebidos como difusa, indistinta e tendendo a desaparecer dentro e fora como uma tentativa de se concentrar em seus elementos constitutivos, em vez de a nítida e clara, imagem estática presente com a AOL.

I. impacto estético (AI):

Impacto estético indica um agravamento repentino e dramático da abertura, e assinala a transição da Fase II para o Estágio III. Na estrutura de sessão normal, ocorre apenas após dois ou mais dimensionals ocorrer na linha de sinal. Na ocasião,

no entanto, AI pode ocorrer mais ou menos espontaneamente na Fase II, especialmente quando um site está envolvido com muito pronunciadas elementos Fase II, como a fábrica de produtos químicos particularmente perniciosa. AIR é pessoal a resposta do espectador, emocional ao site: "Como o site faz você se sentir." Ele pode ser uma manifestação de surpresa súbita, vertigem, repulsa ou prazer. Embora alguns sites parecem suscitar consistentemente AI respostas semelhantes em qualquer pessoa que remota vê-los, ele ainda deve-se ter em mente que uma resposta AI é introduzido diretamente à personalidade do próprio indivíduo e emocional / física maquiagem, e que, portanto, AI respostas podem diferir , às vezes de forma dramática, a partir de espectador espectador. AI vai ser mais amplamente discutido na seção deste trabalho lidar com Stage III.

J. Exercícios / Exercícios:

Promover a flexibilidade na produção de respostas da fase II, o exercício é geralmente atribuído trainees espectador. Esta consiste em produzir uma lista de pelo menos sessenta sensoriais tipo de resposta seja, lidar com todas as possíveis categorias de percepções sensoriais: os gostos, sons, cheiros, a experiência tátil, cores e outros elementos visuais elementares e experiências magnéticos / energético. Ao proceder à cessão, o treinador enfatiza a dependência de palavras "básicas", como descrito acima.

K. Formato:

Segue-se uma amostra de formato Stage II:

(Formato para STAGE II)

Nome
Data
Tempo

(Inclemências pessoais / Visuals declarado)
(Fase I -
Coordenar) (Ideograma) A em ângulo de até ângulo de baixo ângulo em ângulo para baixo
sólido
B Estruturas
(FASE II -
Os dados sensoriais) S2 branco
quente

cheiro imundo
AI Intervalo
Cheira Gross!

AOL Pausa
Cheira a
ar sujo
(Fase I -
Coordenar) (Ideograma -
múltiplo) A Up ângulo em ângulo para baixo
Sólido
B Estrutura
A Ângulo em ângulo para baixo
Sólido
B Estrutura
A Plano
Difícil
B Terra
(FASE II) S2 cinza
branco
áspero
barulhento
densamente povoada - S4 (note que este
como Estágio IV, não II)
quente
cheiro de fumos
Pausa confusão
"Batida" ou raspagem de som.
Não posso dizer.
(Fase II - dimensionals) alto [Nota: este é o
começo
de dimensionals]
alto
sólido
grande
AI Intervalo
Man! Este
coisa é
realmente GRANDE!

FASE III

A. Conceito:

Como Stage II avança a abertura abre dramaticamente maior do que era o caso de um ou outro estágio I ou II fase inicial. Dimensionals começam a surgir e é atingido o limiar para a

transição para a fase III. O deslocamento em plena fase III é desencadeada por impacto estético (ver abaixo). É a partir desse ponto que a verdadeira dimensionalidade do site podem começar a ser expressa. Isso é diferente de elementos tridimensionais encontrados anteriormente, em que dimensionals Stage II são aspectos individuais do local, enquanto Stage III dimensionalidade é um composto de aspectos inerentes local. O conceito de "ponto de vista do espectador" deve, contudo, ser evitado, pois na Fase III, o espectador não tenha ainda atingido o ponto onde a compreensão e completa apreciação do tamanho, forma, composição e dimensões do local global pode ser verificada. Geralmente, o próprio espectador não é precisamente consciente de sua própria relação perceptual para o site e, portanto, não consciente da verdadeira relação de todos os componentes dimensionais ele é capaz de interrogatório da Fase III. Como é discutido em várias seções a seguir, ele deve contar com as várias ferramentas disponíveis na Fase III de obter e organizar o aumento da informação que ele está percebendo. Embora Stage III pode fornecer uma grande quantidade de informações sobre um determinado local, o objetivo do Estágio III é o comando da estrutura.

B. Definições:

. Uma estética: Sensibilidade de resposta para determinado local.

. 2 Desenho: O ato de representar algo por linha, etc

. 3 Idéia: concepção Mental; uma vaga impressão, uma percepção nebulosa, um modelo ou arquétipo.

. 4 Impacto: um conjunto impressionante, mudanças, humores, emoções, às vezes muito graves, mas pode ser muito fraca ou muito sutil.

. 5 Mobility: o estado ou qualidade de ser móvel.

. 6 Movimento: O ato ou processo de mudança.

7 perceptível:. Aquilo que pode ser compreendido mentalmente através dos sentidos.

8 Prompt: Para incitar a mover ou a ação, mover ou inspirar pela sugestão..

. 9 Rendering: Versão, tradução (muitas vezes altamente detalhada).

. 10 Esboço: Para desenhar o contorno geral, sem muitos detalhes, para descrever os pontos principais (idéia) de.

11 Para Track: Para rastrear por meio de vestígios, provas, etc, para seguir com uma linha..

. 12 Visão: Uma das faculdades da sensorum, ligado aos sentidos visuais de que o cérebro constrói uma imagem.

C. Requisitos do site:

O local escolhido para a Fase III logicamente requerem componentes dimensionais significativas. Locais, tais como pontes, monumentos, aeroportos, formações naturais incomuns, etc, são sites úteis Fase III.

D. Os Seis dimensionals primárias:

. 1 Diagonal: Algo que se estende entre duas ou mais outras coisas, uma linha conectando dois pontos de intersecção de duas linhas de uma figura.

2 horizontal:. Paralela ao plano da linha do horizonte.

. 3 Mass: Extensão de qualquer forma um corpo - geralmente assunto.

4 Espaço:. Intervalo de distância ou área entre ou dentro de coisas. "Distância vazio."

5 vertical: perpendicular ao plano do horizonte e, no ponto mais alto / o ponto mais baixo (isto é, altura ou profundidade)..

. 6 Volume: A quantidade, volume, massa, ou quantidade.

E. impacto estético:

Como a abertura alarga-se rapidamente a partir da Fase II, uma avalanche de informação do local começa a impactar no inconsciente do espectador. O efeito cumulativo de todos esses detalhes é para desencadear uma resposta subjetiva do espectador. Esta abertura da resposta subjetiva de abertura e posterior é chamado de impacto estético (AI) e é a resposta

emocional subjetivo do espectador para o site. Ele é melhor descrito como "como o site faz com que o espectador se sinta." AI pode seguir imediatamente duas II respostas dimensionais palco, mas certamente vai seguir três ou mais. Ele pode ser experimentado e expressos numa variedade de maneiras. A simples exclamação de "Uau!" pode ser a resposta AI quando se está de repente impressionados com a imensidão de alguma formação natural, como o Grand Canyon ou Half Dome do Yosemite. Por outro lado, como um site pode facilmente provocar uma sensação de vertigem ou medo de cair, ou causar um a observação: "Este é realmente alto (ou profundidade)". A fábrica de celulose pode desencadear uma reação de repulsa AI por causa dos cheiros nauseantes. Ou uma compreensão da grandeza ou miséria de um site pode causar um ter um súbito de apreciar a beleza ou feiúra. Outros exemplos de AI pode ser claustrofobia, solidão, medo, simpatia, relaxamento, prazer, etc

AI não precisa ser pronunciado para estar presente, na verdade, muitas vezes ele pode ser muito sutil e difícil de reconhecer. Às vezes pode ser um súbito reconhecimento, cognitivo leve da mudança brusca de perspectiva, ou uma ligeira surpresa ou alteração de atitude sobre o site. Alguns espectadores que no passado tiveram pouca experiência com o contato direto com suas emoções podem ter dificuldade em reconhecer que eles experimentam AI, e pode até ser convencido de que isso não aconteça a eles. Esses indivíduos devem exercer uma grande dose de cautela para não sublimar ou suprimir o reconhecimento AI, e exigem uma exposição adicional a AI para ajudá-los a aprender a reconhecer e declarar-lo adequadamente.

O monitor também tem um papel a desempenhar para ajudar o espectador a reconhecer AI. Linguagem corporal, movimento dos olhos, e específicos padrões de fala podem ser pistas para o monitor experiente que a AI está presente. O monitor deve chamar a atenção do espectador para a existência de um AI não declarado quando observa os "sintomas" de uma AI não reconhecido pelo espectador.

É extremamente importante reconhecer corretamente e declarar (objetivar) AI, pois como se lida com ele pode determinar todo o curso da sessão a partir desse ponto. O espectador pode não funcionar por meio de AI. Impacto estético deve ser reconhecido, declaradas, e deixou-se dissipar completamente. Se o espectador errar e tentar trabalhar com AI, todas as informações a partir desse ponto serão coloridas pelo filtro

subjetiva da experiência emocional encontrou, e AOL Drive e AOL "Peacocking" (discutido em AOL, abaixo) pode-se esperar que surjam .
AI é tratado da seguinte maneira. Movendo-se por fase II, o visualizador passa a interrogar um conjunto de dois ou mais dimensionals básicas. De repente, ele percebe que a abertura está em expansão, e que em conjunto, ele está tendo uma reação subjetiva emocional para o site - se pronunciado ou leve. Ele, então, diz em voz alta como ele objetiva em seu artigo "AI Break." Ele então diz brevemente em voz alta e escreve no papel o que a AI é. As declarações podem ser tudo, desde um simples "Wow!" a "Nojento!" com "Eu gosto deste lugar" e "Vertigo" e "Eu me sinto doente" para "Isso é chato" para "Estou impressionado com o quão alto é" para "absolutamente enorme". O espectador, tendo este "AI Break" efetivamente desliga-se temporariamente da linha de sinal e permite a resposta emocional a se dissipar. O tempo necessário para isto pode variar de alguns segundos breves para um AI ligeira a hora por um que é especialmente categórico.

É importante notar que, apesar de muitos sítios eliciar essencialmente o mesmo em resposta a cada indivíduo que remota vê, cada um é diferente de todos os outros e, por conseguinte, sob certas circunstâncias e com certos sites AI respostas podem diferir significativamente espectador espectador. Um exemplo disso que tem sido freqüentemente relacionado é um pequeno espeto de areia fora de Cape Cod, Massachusetts. Um espectador, uma mulher altamente sociável que gosta de interações sociais, quando dado o site respondeu que a fez se sentir triste, solitário, deprimido, abandonado. Por outro lado, um espectador que tinha passado grande parte de seu tempo na natureza e longe de um grande número de outros seres humanos experimentaram o local tão belo e refrescante. Desde AI é subjetivo, tais variações não são inesperados, e sob certas circunstâncias [são] geralmente apropriada.

F. Movimento / Mobilidade:

Duas variantes do conceito de movimento são reconhecidos como estando disponíveis para o espectador durante a fase III. O primeiro é a idéia de movimento no site: um objeto ou objetos no local podem ser observados como mudar de posição ou são deslocados de um local para outro. Por exemplo, pode haver tráfego automóvel presente, de um comboio a circular na área, ou girar ou máquinas de vaivém, etc

"Mobilidade", o conceito segundo o movimento, é a capacidade possuída pelo espectador na Fase III de mudar seu ponto de vista até certo ponto, de ponto a ponto sobre o local e, a partir de uma perspectiva para outra, ou seja, mais para trás, mais para cima, a partir de acima, ou abaixo, etc Esta capacidade torna possível a projecção de rastreadores desenhos e tal como descrito abaixo. Uma característica adicional este introduz é a capacidade de mudar o foco da consciência de um local para outro, utilizando um conceito de coordenadas polares. Isto é mais plenamente explicado em Movimento / Movimento exercícios, que se segue.

G. Expressão Dimensional em papel:

. Uma Sketches:

. uma esboços espontâneos: Com a expansão da abertura e após dissipação da AI, o espectador está preparado para fazer representações do site aspectos dimensionais com caneta no papel. Um esboço é uma idéia geral rapidamente executado do local. Em alguns casos, pode ser elevada de representação da aparência física real do site, ainda noutros casos, apenas porções do local aparecer. A precisão observado ou qualidades estéticas de um esboço não são particularmente importantes. A principal função do desenho é o de estimular o contacto mais íntimo com a linha de sinal, enquanto continua a auxiliar na supressão do subjectivos funcionamentos mentais analíticos do espectador. Sketches se distinguem dos desenhos pela convenção que os desenhos são mais deliberados, representações detalhadas e, portanto, sujeito a muito maiores analítica (e, portanto, AOL produtora de) interpretação na sua execução.

b Esboços Analíticos:. esboços analíticos são produzidos através de um processo analítico muito cuidadosamente controlada normalmente utilizado apenas quando um esboço espontânea satisfatória, tal como descrito acima, não é obtida com sucesso. Um esboço analítico é obtido pela primeira listagem todas as respostas tridimensionais obtidas na sessão, incluindo aqueles contidos nos componentes "A" das várias coordenadas / I / A / B seqüências levando, na ordem e freqüência eles se manifestam na transcrição da sessão . Cada um desses elementos tridimensionais aparentemente se manifesta na ordem de sua importância para a gestalt do qual ele é uma parte. Assim, por exemplo, se no primeiro componente "A" da sessão encontra um "transversalmente,

aumentando," ti dois iriam liderar a lista, e seu posicionamento aproximado no papel será determinado pelo espectador antes de qualquer outro. A segunda lista é então compilado, listando todos os atributos secundários do site. Finalmente, a lista pode ser feita, se desejar de qualquer "detalhes" importantes que não se encaixam nas duas categorias anteriores.

Em analítica esboçar a parte intuitiva do aparelho do espectador não é desligado. Ele deve continuar a tentar "sentir" o bom posicionamento dos elementos dimensionais do site. Na verdade, o objetivo desta abordagem para desenhar é "reacender" intuição do espectador. Como cada elemento na lista principal é feita em ordem, o espectador tem de "sentir" a posição apropriada para aquele elemento em relação aos outros. Se o elemento dimensional "round" está listado, deve ser determinado como um elemento arredondado se encaixa com o "outro lado", "crescente", "plano", "grande", "longo", e quaisquer outros elementos tridimensionais que podem ter precedido lo. Quando os elementos da lista principal estão esgotados, o espectador pode duplicar o processo com aqueles da lista secundária. Se necessário e desejável, o espectador pode avançar para a lista de detalhes e atribuir-lhes os seus locais apropriados.

2 Trackers:. Stage III contato com o site de vez em quando pode produzir um efeito conhecido como rastreador. Isto é executado através de uma série de pontos espaçados ou linhas tracejadas feitas por caneta no papel, e descreve um contorno de perfil, ou outro aspecto tridimensional do local. Rastreadores são formadas de uma maneira relativamente lenta e metódica. O espectador tem a caneta na mão, levantando-o do papel entre cada marca feita, permitindo assim que o sistema nervoso autônomo, por meio do qual a linha de sinal está sendo canalizado, para determinar o posicionamento de cada marca sucessiva. Enquanto a construção de um rastreador, é possível para o espectador a mudar espontaneamente de executivo o tracker para a execução de um esboço, e vice-versa.

3 Ideograms espontâneas:. Em qualquer ponto no processo de esboço / rastreador, um ideograma pode ocorrer espontaneamente. Isso provavelmente se refere a um sub-gestalt do site, e deve ser tratado como qualquer outro ideograma. Ela irá produzir "A" e os componentes "B", Stage IIS, e assim por diante. Devido à possibilidade de ocorrência desses ideogramas espontâneas com o seu potencial para a

transmissão de informações do site adicional importante, os telespectadores são fortemente aconselhados a manter sempre sua caneta no papel, na medida prática.

H. Movimento / Movimento Exercícios:

Uma conseqüência do conceito de mobilidade espectador envolve a capacidade do espectador de mudar seu foco de um site para outros sites usando um conceito de coordenadas polares. Isso é muitas vezes chamado de "movimento" ou "exercício de movimento", e é executado desta forma. O espectador é dado as coordenadas para o site de base, ea sessão prossegue como normal: I / A / B, Stage IIS, dimensionals, AI para a fase III esboços / rastreadores. Quando o monitor está confiante de que o espectador tem bloqueado com sucesso para este site primário, ele diz ao espectador a "preparar para o movimento." O visualizador de acordo coloca a caneta no lado esquerdo do papel, o que indica que ele está pronto para uma nova coordenada levando conforme convenção. O monitor, então, diz o espectador para adquirir o site central. O telespectador responde com uma breve descrição, poucos palavra do site base, sobre o qual o monitor dá uma declaração alertando, em vez de a coordenada geográfica habitual. Esta afirmação inclui uma distância e direcção do local de base, e é expressa em palavras como neutro, passivo e não sugestiva (portanto menos AOL indutor) quanto possível.

A título de exemplo, vamos supor que o site da base é uma estrutura cinza grande, eo site secundário para que o foco do espectador está a ser movido é de 8 1/2 km a noroeste do local da base. O monitor vai dizer "Adquirir o site", para que o espectador responde aproximadamente, "A estrutura cinza de grande porte." O monitor, em seguida, diz: "8 1/2 milhas (a) a noroeste algo deve ser visível." Assim como ele faria uma coordenada geográfica, o espectador objetiva esta frase por escrevê-la, coloca a caneta no papel para receber o ideograma, e progride de lá como se estivesse processando qualquer outro novo site.

Note, no entanto, a forma muito neutra do monitor desde que a solicitação. Ele evitou tais principais palavras como: "O que você vê 8 1/2 km a noroeste?" ou "Você deve ser capaz de ver (ouvir / sentir / cheiro) algo 8 1/2 km a noroeste". Observe também que as "palavras de movimento" ("movimento", "Shift", "ir", etc) também foram evitados. Palavras e fraseologia de qualquer tipo tende a provocar o espectador a assumir um papel ativo, diretamente de tentar perceber o site, em vez de

deixar a linha de sinal de trazer a informação para ele. Este tipo de envolvimento ativo estimula muito o desenvolvimento da AOL e outros efeitos do ruído mentais.

Em vez disso, a formulação passiva utilizada pelo monitor estimula o componente analítico da mente tão pouco quanto possível, permitindo que os dados de sinalização de linha de vazios a ser recebido. Exemplos de palavras aceitáveis passivamente enquadrados relativas ao envolvimento sensorial são: "deve ser visível", "audível", "cheirável", "feelable", "tasteable", etc Em fases anteriores redação baseada sensorial teria sido evitado como um catalisador a AOL. Com a abertura alargada na terceira fase, no entanto, pode ser utilizado com êxito.

Esta técnica de movimento pode ser usado qualquer número de vezes, começando a partir do local de base original, ou a partir de um dos outros locais subsequentes a que a percepção do observador foi "movida".
I. Analytic Overlay (AOL) na Fase III:

. 1 AOL Matching: Com a expansão da abertura inerente Stage III, e após a IA for o caso, o fenômeno se desenvolve a AOL AOL onde um espectador pode igualar ou quase coincidir com a actual linha de impressão do sinal do site. Por exemplo, se o site fosse Abadia de Westminster, o espectador pode produzir a AOL da catedral de Notre Dame. Ou ele pode até começar realmente uma imagem da Abadia de Westminster, no entanto, que preenche todos os critérios para a AOL. De acordo com a teoria, a AOL correspondência é sobreposta sobre a linha de sinal de verdade. No entanto, é possível com a prática distinguir os parâmetros vagos da linha de sinal verdadeiro "atrás" da imagem brilhante, distintos, mas um pouco translúcida do AOL. O espectador deve se tornar proficientes em "ver através" da AOL para a linha de sinal. Uso de "ver através de" aqui não deve ser tomado para implicar qualquer imagem visual, no sentido usual do termo, mas sim como uma metáfora melhor descrever o efeito perceptory que se manifesta.

. 2 AOL rígido: Embora mencionado antes, AOL rígido torna-se uma preocupação séria início na Fase III. Ela ocorre quando o sistema do espectador é pego em um AOL, na medida em que o espectador, pelo menos temporariamente, ele acredita que está na linha de sinal, mesmo que ele não é. Quando dois ou mais AOLs semelhantes são observados em estreita proximidade unidade de AOL deve ser suspeita. AOL unidade é indicada por

um ou mais dos seguintes: repetição de sinais; linha de sinal terminando em escuridão; peculiares (para que o telespectador particular) participação na linha de sinal, e / ou peacocking. As causas para a AOL unidade incluem aceitar um componente falso "B" na Fase I; ou aceitar uma falsa esboço ou não declarado AOL na Fase III. AOLs não declarado pode gerar unidade AOL em todas as outras fases além Stage III também. Uma vez que se percebeu que a AOL unidade está presente, o telespectador deve ter uma "AOL / D Break" (como discutido na estrutura), em seguida, analisar os seus dados para determinar em que ponto ele aceitou a AOL como dados legítimos. Depois de um intervalo suficiente o espectador deve retomar a sessão com os dados obtidos antes de a unidade AOL começou. Listados abaixo estão duas subespécies de unidade AOL.

. uma catraca: A recorrência do mesmo AOL e outra vez, como se preso em um loop de feedback.

. b AOL "Peacocking": O rápido desenrolar, uma após a outra, de uma série de AOLs brilhantes, cada edifício de um antes, análogo ao desdobramento da cauda de um pavão.

J. Formato:

Segue-se uma amostra de formato Stage III:

(Formato para STAGE III)

Nome
Data
Tempo

(Inclemências pessoais / Visuals declarado)
(Fase I -
Coordenar) (Ideograma) A Subida
Através Angles
Downs
Sólido
B Estruturas
(FASE II -
Os dados sensoriais) S2 cinza
branco
áspero
textura arenosa
barulhento
mistura de sons

quente
úmido
cheiro de fumos
cheiro imundo
nebuloso
alto (Início
dimensionals levando a AI
e Estágio III
esboçar / rastreamento)
grande
longo
enorme
AI INTERVALO
Wow! Eu sou tonta!
(Fase III) (Esboço ou TRACKER)
AOL INTERVALO
Empire State
Construção

FASE IV

A. Conceito:

Com a realização bem-sucedida da fase III, o espectador se tornou sujeito a uma enorme avalanche de informações disponíveis no site. Antigamente, o fluxo de dados teria sido esmagadora, e essas circunstâncias nos estágios I a III, em que o espectador se viu tão inundados teria exigido a tomada de "Too Much Quebrar". Neste ponto, no entanto, torna-se possível e necessário para: 1) estabelecer uma estrutura sistêmica para assegurar o ordenado de gestão, consistente dos volumes de informações que podem ser obtidas, e 2) facilitar e orientar o espectador do foco das percepções em vez mais fino e um detalhe mais fino do local. Isto é conseguido através do uso de uma matriz de informação que é ilustrado abaixo. Estágio IV é um refinamento e expansão da estrutura anterior para facilitar a decodificação mais completa e detalhada da linha de sinal.

B. Definições:

A maioria dos termos utilizados numa matriz Fase IV foram definidos anteriormente. Aqueles que não têm são explicados como segue:

. Uma Impacto emocional: As emoções percebidas ou sentimentos das pessoas do site ou do espectador. Às vezes, o próprio

site possui um elemento de impacto emocional, que é impressa com associações longas ou poderoso com resposta emocional humana.

2 Tangíveis:. Objetos ou características do local, que tenham sólidos, impacto "palpável" sobre as percepções do espectador, ou seja, mesas, cadeiras, tanques, líquidos, árvores, edifícios, cheiros intensos, ruídos, cores, temperaturas, máquinas, etc

3 Intangíveis:. Qualidades do site que são, talvez, abstrata ou não especificamente definido por aspectos tangíveis do site, como fins, qualidades não-físicas, categorizações, etc, ou seja, "governo", "estrangeiro", "médico, "igreja", "" administrativo "," business "," processamento de dados "," museu "," biblioteca ", etc

4 AOL / S:. Praticamente sinônimo com o considerado anteriormente termo "AOL Matching", AOL / Signal ocorre quando um AOL produzido por máquinas mentais analítica do espectador corresponde quase exatamente o local, eo espectador pode até certo ponto, "olhar" através da image AOL perceber o próprio site. A vantagem de AOL / S na Fase IV é que ele permite que a informação a ser utilizado sem uma pausa de chamada. Pode-se perguntar: "O que é esta tentando me dizer sobre o site?" Como exemplo, o espectador pode perceber a Verazzano Narrows Bridge, quando na verdade o site é realmente a George Washington Bridge.

5. Dimensionals: "dimensionals" tem um significado ainda maior aqui do que na Fase III. Na Fase IV, dimensionals mais detalhados e complexos pode ser esperado e agora são considerados para a estrutura e, portanto, mais confiável. "Spired", "torcido", "afiado", "dividido", etc, são apenas alguns exemplos.

C. Estágio IV Matrix:

Para fornecer a estrutura necessária para a gestão coerente dessas informações, títulos de colunas da matriz são construídas na parte superior do papel da seguinte maneira:
S-2 D   AI   EI   T   Eu   AOL AOL / S

Estas rubricas representam o seguinte:

1. S-2: informações Stage II (dados sensoriais).

2. D: dimensionals.

3. AI: impacto estético.

4. EI: Impacto emocional.

5. T: Tangíveis.

6. I: Intangíveis.

7. AOL: Analytic Overlay.

8. AOL / S: AOL / Signal.

D. Format Session e Mecânica:

Como o espectador produz respostas Estágio IV (palavras geralmente simples que descrevem os conceitos recebidos através da linha de sinal) são inseridos na matriz sob suas categorias apropriadas. A matriz é preenchida da esquerda para a direita, indo do mais sentido baseado Stage IIs e dimensional para a informação cada vez mais refinada para a direita e de cima para baixo, seguindo o fluxo natural da linha de sinal. Fase IV informação, semelhante ao da Fase II, vem para o espectador em aglomerados. Algum aspecto particular do local se manifestará, e os sub-elementos pertencentes a esse aspecto irá ocorrer relativamente rápido para o espectador no padrão geral da direita para a esquerda e de cima para baixo que acabamos de descrever. Algum grau de espaçamento vertical pode ser previsto, entre tais conjuntos, uma indicação de que cada um destes grupos representa uma porção específica do local.

Entradas em uma devidamente apresentada matriz tendem a mover-se obliquamente para baixo a página da esquerda superior para a direita inferior com uma certa quantidade de movimento e para trás de uma coluna para outra. Fase II e os dimensionals conservam a sua importância na definição do local, enquanto AOLs e AIS, uma vez que tenham sido reconhecidas e objectivado como tal, portanto, não requerem um grande interrupção do fluxo da linha de sinal, como foi o caso nas fases anteriores. Na verdade, AOLs agora freqüentemente tornam-se intimamente associado com o site e pode levar diretamente à "AOL correspondência", ou AOL / Signal, como ele é classificado na matriz e descrito acima. EI tende a manifestar-se, comparativamente, mais lentamente do que a informação em outras categorias. Se as pessoas

estiverem presentes, por exemplo, EI que neles pode ser efectivamente recuperado colocando a caneta no EI coluna da matriz. Vários momentos de espera posterior pode ser necessário para o sinal para construir e entregar as informações disponíveis. Tangíveis freqüentemente produzir desenhos ou ideogramas imediatos, que levam ao contato ainda mais íntimo com a linha de sinal.

Algum grau de controle sobre a ordem de recuperação de informação a partir da linha de sinal pode ser exercido pelo espectador, determinado pelo qual a coluna que ele escolhe para definir a caneta no papel. Este age como um mecanismo que levou para induzir a linha de sinal para fornecer informações pertinentes para a coluna selecionada. Por exemplo, se mais intangível relativos ao local são desejados, a caneta pode ser colocado na coluna "I" para induzir a extracção de informação a partir da linha imaterial sinal.

O processo Stage IV pode ser muito rápida, e os cuidados devem ser tomados para decodificar e registrar com precisão os dados como ela vem. No entanto, se, como às vezes acontece, o fluxo de sinal deve diminuir, é recomendado que descansa sobre a caneta do papel, na coluna "IE" pode aumentar a recuperação de informações "IE", que por sua vez pode estimular a actividade potencialmente linha de sinal e de aquisição.

E. Formato:

Segue-se uma amostra de formato Stage III:

(Formato para STAGE IV)

Nome
Data
Tempo

(Inclemências pessoais / Visuals declarado)
(Fase I -
Coordenar) (Ideograma) A Subida
Através Angles
Downs Sólidos
B Estruturas
(FASE II -
Os dados sensoriais) S2 áspero
alisar
textura arenosa

secular
AOL INTERVALO
Um castelo em uma cidade
igreja
Catedral de Notre Dame

FASE V

A. Conceito:

Fase V é único entre os estágios de visualização remota, até agora discutidos na medida em que não dependem de um link direto para a linha de sinal para obter as informações relatadas. Em vez disso, os dados são obtidos por meio do acesso a informação já disponível abaixo do limiar liminar no cérebro e no sistema nervoso autónomo. Esta informação é depositado nas fases anteriores, quando a linha de sinal passa através do sistema e as "impressões" de dados sobre o cérebro, causando cognitrons para formar através do rearranjo dos aglomerados neuronais do cérebro em padrões apropriados, aproximadamente análogo ao que ocorre na memória de um computador armazenamento quando recebe um depósito de dados.

Informação "armazenada" em um cognitron pode ser acessado por uma determinada metodologia avisar. Em funcionamento normal do cérebro, cognitrons são induzidos a entregar-se a informação de que armazenar através de algum estímulo emitido pelo cérebro, e muito, da mesma maneira que um capacitor em um circuito eletrônico pode ser acionado para liberar sua carga elétrica armazenada.

Quando devidamente solicitado, a informação divulgada consiste em sub-elementos que formam o cognitron completa. Por exemplo, o conceito "religioso" pode ser representado por um cognitron completo (aglomerado de neurónios); cada neurónio armazenaria um sub-elemento de que cognitron. Assim, o cognitron para "religioso" poderia ter neurônios armazenamento de dados para os seguintes elementos: "calma", "incenso", "harmonioso cantando", "se curvou cabeças", "vestes", "velas", "mal iluminados", " reverência "," adoração "," respeito ", etc Se é dada atenção ao que está subjacente ao conceito de" religioso ", como é originalmente evocada na Fase IV, os sub-elementos, o que pode-se fornecer informações valiosas muito além de sua coletiva significado de "religioso" pode ser quebrado para fora e montado. Estes sub-elementos como eles são levados adiante no estágio V são conhecidos como "emanações" ("emanam" significa literalmente

definidos ", a emitir a partir de uma fonte, a fluir, para emitir, ou a questão").

B. Definições:

Objetos: 1. Um objeto é uma coisa que pode ser visto ou tocado. "Objetos" pode ser entendida como os itens físicos presentes no local que ajudaram a fazer com que o cognitron a se formar na mente do espectador e, consequentemente, levar a sua resposta de "religioso," ou seja, "vestes", "velas", "incenso", etc .

Atributos: 2. Um atributo é uma característica ou a qualidade de uma pessoa ou coisa. "Atributos" aplica-se às características do local, que contribuiu para a formação de cognitron ea resposta espectador citada: "calma", "penumbra", "eco", "grande", etc

Três assuntos:. "Assunto" é definido como "algo tratado em uma discussão, estudo, etc", "assuntos" são emanações que podem servir uma função nominativa na descrição do site, ou seja intangíveis abstratas, ou poderiam ser mais termos específicos que lidam com a função, o propósito, a natureza, as atividades, os habitantes, etc, do site: no exemplo acima, "reverência", "adoração", "respeito", "harmonioso cantando", etc

. 4 Tópicos: "tópico" é definido como "um sujeito do discurso ou de um tratado, um tema para discussão." Intimamente relacionado com "assuntos", "tópicos", muitas vezes vir a ser sub-elementos de um ou mais dos temas já listadas e, freqüentemente, são bastante específicas: "massa", "católico", "padre", "comunhão", e assim por diante. Um fenômeno interessante a ser aqui considerado é que, assim como um dos temas encontrados podem produzir vários tópicos, um tópico em si por sua vez pode ser considerado como um tema e produzir temas próprios. Esta construção parece ser muito hierárquica e "fractalized", com cognitrons maiores sendo subdivididas em partes menores, que por sua vez podem ser ainda subdivididos, e assim por diante. Na verdade, qualquer emanação assim "quebradas", ou "fase-fived" pode-se muitas vezes ser mais "stage-fived", e subdivide-se em seu próprio objeto / atributo / sujeito / categorias tópico.

C. formato e estrutura:

Porque o cuidado extremo deve ser exercido a fim de evitar frases e impulsos que possam induzir ou AOL ou não envolver desnecessariamente analíticas processos mentais do espectador, uma espécie de "hipo-estimulante" tipo de sistema de referência deve ser usado para "direcionar" o espectador. Isso é feito dividindo-se os possíveis tipos de emanações obtidos em quatro categorias: objetos, atributos, assuntos e temas, em seguida, solicitar a divulgação de informações de forma subliminar, realizada por dizer e escrever "Emanações", seguido apenas por um ponto de interrogação.

Na execução real, o formato Stage V ficaria mais ou menos como segue:
religioso
objetos
emanações?

robes
velas
incenso

religioso
atributos
emanações?

calma
mal iluminado
ecoando
grande

religioso
assuntos
emanações?

adorar
reverência
respeito
harmoniosa cantando

religioso
tópicos
emanações?

massa
Católico
padre
comunhão

Note-se a disposição dos prompters. Em primeiro lugar está escrito a palavra ou conceito que está sendo quebrado para fora. Directamente sob é a categoria particular a ser considerado. Finalmente vem a palavra "emanações", seguido por um ponto de interrogação. Esta metodologia foi desenvolvida como a melhor forma de dirigir uma consulta na "área de armazenamento de dados" neural do subconsciente sem inadvertida "insinuando", sugestão, ou engajamento dos processos analíticos. A palavra "emanações" representa os sub-elementos ou partes componentes do cognitron "religioso" que surgiu a partir do subconsciente como um conceito coletivo para esses sub-elementos. Uma vez que possui a energia neural combinado dos componentes acima mencionados, durante o estágio IV global cognitron-conceito é capaz de passar para a consciência do espectador com relativa facilidade. Os próprios sub-elementos, no entanto, insuficiente impulso para quebrar individualmente nu através da barreira Liminal na consciência do espectador, e deve intencionalmente ser invocado através do processo de Estágio V.

Suspeita-se que a maior quantidade de informação será provavelmente derivado de atributo ou tópico categorias, embora, por vezes, os títulos de objecto e sujeito pode fornecer grandes volumes de informação. Se, como às vezes pode acontecer, todas as quatro categorias são solicitados e não respostas resultado, pode-se supor que uma de duas situações: a resposta a ser palco-fived é ou já em sua forma mais baixa, ou é realmente AOL.

D. Implicações:

O valor da fase V é facilmente aparente. Embora a soma total das informações obtidas bastante validamente pode produzir o cognitron geral de "religioso", no contexto de uma sessão de RV, uma vez que esbatem a seus sub-elementos e detalhes a cognitron produz uma riqueza de informações adicionais de uso para o analista .

E. Considerações:

O processo tem algumas peculiaridades e alguns cuidados a observar. Primeiro, é preciso estar ciente de que nem todos os cognitron necessariamente produz respostas para cada categoria, e naqueles que o fazem, algumas categorias são inevitavelmente mais fortemente representados do que outros.

Em geral, a regra é a de que, se a lista de palavras que o espectador produz sob a categoria particular que está sendo processado não fluir suavemente, regularmente, rapidamente, e com a espontaneidade óbvio, o fim da informação acessível foi atingido. Portanto, se houver uma pausa após a última palavra registada de mais do que alguns segundos, o fim do aglomerado provavelmente foi atingido. Por outro lado, se, após o que levou original é nada surge espontaneamente, não há provavelmente nenhum emanações acessíveis relativos à cognitron sendo processados nessa categoria. Por exemplo, se o espectador apenas se senta com a pena no papel, sem nada para objetivar depois o espectador tem escrito "religiosos", "tópicos" (ou outra categoria), e "emanações?" em seguida, tema do tipo de informação foi, provavelmente, não é relevante para a formação do que cognitron. Se tal situação deve ocorrer tanto no início de uma categoria ou no final de mais um produtivo, o espectador deve, por sua própria ou com o incentivo do monitor declarar um fim a essa categoria especial e passar para a próxima. Normalmente, o telespectador é intuitivamente cientes quando informação mais válida permanece a ser recuperado e, quando o fim de um aglomerado foi atingido. Para sentar-se por muito tempo à espera de mais informações se não está prontamente disponível envolve o processo analítico e incentiva a geração de AOL.

O telespectador deve também estar ciente de que algumas respostas pode de uma só vez ou outro aparece em qualquer uma ou mais das colunas de categorias. Um exemplo freqüentemente dado é "quente". Embora se possa considerar este um atributo de algum objeto palavra-relacionados, como um conceito de temperatura "quente" poderia muito bem aparecer na coluna objeto em si. "Eletrônico", por outro lado, é improvável que seja um objeto, mas poderia se encaixar facilmente em atributo, assunto ou tópico colunas.

F. Chaves:

O "switch" é outra questão que precisa ser devidamente entendida em conjunto com o processo Stage V. Às vezes, o espectador será ocupada gravando uma série de emanações em uma categoria especial, quando de repente emanações de outra categoria intrometer. Por exemplo:

religioso
objetos
emanações?

robes
velas
salão
calma
longo
mal iluminado
ecoando ...

Observe que alguns "objeto" palavras vêm através de num primeiro momento, para ser substituído espontaneamente por palavras mais apropriadas para a categoria "atributo". Isto é conhecido como um "switch" - um ponto em uma cadeia V Fase em que uma mudança repentina é feito de uma categoria para outra. Existem várias causas possíveis para isso. A primeira é que o espectador tenha em sentido ignorado para um nível baixo em pormenor, e prossegue para proporcionar sub-elementos de informação para o último item válido na categoria - no exemplo acima, a expressão tranquila, por muito tempo, etc, são atributos de "corredor", em vez de objetos pertencentes a "religiosa".

A segunda possibilidade é que todas as emanações de uma determinada categoria estão esgotados sem que o telespectador se consciente do fato, e emanações de outra categoria começam a invadir de estrutura adequada, como mostrado abaixo:

robes
velas
calmante
escurecer
pacífico
decorado

Finalmente, pode ser o caso em que não há emanações do tipo adequado pode manifestar-se, mas apenas que intrusos outra categoria, Esta situação poderia indicar que não há emanação do tipo que seria de esperar para a categoria de pedido estão presentes, e que tais emanações não eram obviamente muito importante na formação do cognitron sendo Fase fived.

Para lidar com um interruptor, deve-tarefa do sistema (depois de analisar o que aconteceu), utilizando uma categoria alternativa sugerem pela tendência na linha de dados. Em outras palavras, se os atributos são produzidas pela mudança, deve-se mudar para a categoria "atributo" e voltar a pedir a palavra / cognitron sob exame.

G. AOL e Estágio V:

Objetos e atributos podem ser considerados "elementos objetivos", em que, como Stage IIS, estas respostas são muito menos propensos a desencadear AOLs. Temas e assuntos, por outro lado, são "elementos subjetivos, informativos", e requerem uma atenção especial para evitar a contaminação AOL.

AOL também pode prestar-se a ser "palco-fived". É axiomático neste sistema teoria RV que analítica sobreposição é uma informação válida, geralmente, relacionadas ao site que os centros de análise do cérebro simplesmente tomada e "bordado" com as associações de memória e imagens sugestivas. Isto implica que a informação correcta pode, eventualmente, ser derivado de um AOL através do processo de Fase V. Para efeitos da Fase V, esses núcleos de válido site de informação são chamados de "emanações anteriores." O formato para AOLs "fase fiving" é a seguinte:

AOL mesquita
emanações anteriores?

grande
montagem
decorações religiosas
de canto
reverência
escrituras
clero

Quando levou emanações anteriores válidas a partir de um AOL, é importante para indicar apenas "AOL", e não dizer ou escrever "Férias AOL", como o espectador foi condicionado a fazer na maioria das outras circunstâncias que envolvem AOL, uma vez que a palavra "break" é destinado tanto para soltar o espectador a partir da linha de sinal e de informar o sistema do espectador que o material ocasionando o "break" não era desejável.

As emanações anteriores que resultam de "stage-cumprimentando" um AOL tendem a ser uma mistura das quatro categorias Stave V, palavras selecionadas das quais poderiam ser presumivelmente mais "stage-fived".

Finalmente, quando o normal AOL é encontrado no decorrer de um cluster de Fase V, que é por vezes, deve ser declarado de acordo com a prática normal, e a categoria de re-solicitado.

Se for considerado adequado, como AOL poderia, sem dúvida, também será submetido a estágio de redução V.

H. Formato:

Um formato de amostra para a Fase V segue:

(Formato para STAGE V)

Nome
Data
Tempo

(Inclemências pessoais / Visuals declarado)
(Fase I -
Coordenar) (Ideograma) A Subida
Através Angles
Downs Sólidos
B Estruturas
(FASE II -
Os dados sensoriais) S2 áspero
alisar
textura arenosa
cinza
branco
vermelho
azul
amarelo
laranja
sabor limpo
mistura de aromas
quente
brilhante
barulhento
(FASE II - dimensionals) alto
arredondado
grande
longo
abrir
AI INTERVALO
Interessante.
Eu gosto daqui.
(Fase III)

[FASE IV]
(Esboço ou TRACKER)
S-2 D AI EI T Eu AOL AOL / S

assuntos
emanações?

adorar
reverência
respeito
harmoniosa cantando

religioso
tópicos
emanações?

massa
Católico
padre
comunhão

.

AOL mesquita
emanações anteriores?

grande
montagem
decorações religiosas
de canto
reverência
escrituras
clero

FASE VI

A. Conceito:

Fase VI envolve a modelação tridimensional do local. Como tal, é no sentido da continuação de expressão das características físicas do local começaram na Fase III. VI etapa de modelagem é uma atividade cinestésica que parece tanto saciar o desejo de produzir AOL e agir como um aviso para produzir mais informações sobre o local - incluindo não apenas os aspectos físicos que está sendo modelado, mas outros elementos que não estão directamente associados à modelagem si.

B. Funções de modelagem:

Fase VI, modelagem, tem duas funções:

1. Cinestésico interacção com o local por descrever o local com materiais de 3 dimensões, o que facilita a avaliação da relação temporal, * e elementos dimensionais espaciais do local, e;

2. Interação cinestésica com o site, que efetivamente reduz o limite de liminar do espectador pelo estreitamento campo a atenção do RVer para locais específicos (tempo / espaço). (Atividade cinestésica é a atividade do espaço / tempo, como mover um objeto a partir do ponto A ao ponto B. Não só o objeto movido no espaço, ele também tem tido tempo para fazer a mudança. Tudo no universo físico é por causa da atividade cinestésica .)

* NOTA: Um exemplo de avaliação temporal relativo seria descrever um site como sendo contemporâneo e moderno, com um velho mundo ambiente, que as pessoas de hoje visita a compreender o passado.

C. RV Modalidade:

Existem dois tipos de atividades cinestésicas na visualização remota - o modo de detecção eo modo de decodificação. O modo de detecção inclui os comportamentos que funcionam como estímulos progressivamente modificados para o RVer, que na Fase I envolve escrever a coordenada e na Fase III envolve a prestação de um esboço, desenho, ou rastreador. Na Fase VI deste modo é representado por modelo 3-dimensional construção. Cinestesia Decode, por outro lado, são objetificações que actuam como respostas a estímulos do modo de detecção. Representando o modo de decodificação são a Fase I ideograma, noções básicas de Fase II, Fase III dimensionals, a matriz Stage IV, e no Palco VI matriz, os quais são produzidos a partir da linha de sinal. Fase V é detectar e nem como descodificar informação Fase V provém cognitrons inconscientemente formados, em vez de a partir da linha de sinal.

D. Discussão:

De acordo com a teoria, como o espectador prossegue através dos estágios anteriores, o contato com o site é reforçada em termos de qualidade e aumento em extensão. Fase VI envolve o espectador em modelagem 3-dimensional direto e avaliação do site e / ou a relação do site "T" elementos, um para o outro.

Fase VI pode ser contratado em várias ocasiões diferentes: após a conclusão da fase IV e / ou Estágio V. Ele também pode ser inserido quando Stage IV se estabilizou, AI apropriado foi encontrado e tratado, eo espectador tornou-se localizada em um específico aspecto do local. Porque Stage IV dados são recolhidos por "piscando" em torno do local, proporcionando assim informações incongruentes, a estabilização / localização deve ocorrer antes de Estágio VI. Após a fase IV "T" foi modelado, a sessão pode continuar movendo-se para a Fase V ou ser de prosseguir com Stage VI.

E. Mecânica Sessão:

Assim que a decisão é feita para avançar em fase VI os lugares de espectador em frente do material de modelagem (geralmente argila) que foi mantido próximo, desde o início da sessão. Ao mesmo tempo, ele também pega um pedaço de papel em branco e escreve um Stage VI Matrix nele. À medida que o espectador passa a manipular o material de modelagem na forma (s), dimensões e relações que "sente" certo para ele, ele mantém como seu esforço concentrado a percepção dos detalhes do site, que são liberados a emergir em sua consciência pela cinestésica experiência do processo de modelagem. Estes dados do site estão registrados em suas colunas apropriadas na matriz como o Palco VI parte da sessão continua.

1. Matrix: O Palco VI Matrix é idêntico em forma para o Stage IV Matrix:
S-2 D AI EI T Eu AOL AOL / S

No entanto, ele é rotulado de "Fase VI", tanto para fins de manutenção de registros e porque essa matriz pertence a um local específico no tempo / espaço e não todo o site.

2. Considerações: Na prática, o espectador constrói o Palco VI Matrix, define-o de lado, constrói um modelo 3-dimensional do Estágio IV "T de", e registra informações percebidas a partir da linha de sinal. Durante o processo de modelagem, o espectador deve:

a) Concentre sua consciência na linha de sinal (não o modelo) e as informações que começará a diminuir como o modelo é construído, e;

b) Objectify essa informação dentro do palco preparado VI Matrix. O espectador deve ter em mente que o modelo não tem

que ser uma renderização precisa ou exata. É a informação objetivada resultante da modelagem que é importante.

F. Formato:

Segue-se o formato de uma sessão típica VI Etapa:

(Formato para STAGE VI)

Nome
Data
Tempo

(Inclemências pessoais / Visuals declarado)
(Fase I -
Coordenar) (Ideograma) A Subida
Através Angles
Downs Sólidos
B Estruturas
(FASE II -
Os dados sensoriais) S2 áspero
alisar
textura arenosa
cinza
branco
vermelho
azul
amarelo
laranja
sabor limpo
mistura de aromas
quente
brilhante
barulhento
(FASE II - dimensionals) alto
arredondado
grande
longo
abrir
AI INTERVALO
Interessante.
Eu gosto daqui.
(Fase III)

[FASE IV]
(Esboço ou TRACKER)
S-2 D AI EI T Eu AOL AOL / S

clima sombrio

sensação internacional

cascalho

estrutura separada

alto
em linha reta
retangular
alto
grande
AI INTERVALO
Isso é muito legal!
É uma sensação muito familiar.
moderno

mesma finalidade que a outra estrutura

igreja
Nova igreja e igreja velha
são as mesmas
atmosfera cosmopolita

atrocidades de guerra

* Resumo do Viewer: Site é composto de duas igrejas. Uma igreja, que é antiga e feita de pedras talhadas à mão, foi danificada pela guerra. Há um monte de escombros em torno dele. A nova igreja é muito moderno em design. Ambos estão localizados em uma área com uma atmosfera cosmopolita e um sabor internacional. A igreja mais antiga, como foi deixado como um monumento para lembrar as pessoas de hoje em dia das atrocidades de guerra do passado. A nova igreja agora tem a mesma finalidade que a igreja mais velha fez de uma só vez - uma casa de culto.

* NOTA: No final da sessão, o espectador, muitas vezes, produzem um pequeno resumo dos dados contidos na estrutura sessão como um auxílio no ligando as informações obtidas a partir da linha de sinal.

FEEDBACK NOTA: site é a nova Igreja Kaiser Wilhelm e devastado pela guerra antigo Kaiser Wilhelm Igreja, que estão lado a lado, em Berlim, na Alemanha. A igreja mais antiga, demolida pelos bombardeios durante a Segunda Guerra Mundial,

foi deixado em repouso como um monumento e um lembrete a todos que visitam.

GLOSSÁRIO

Você pode pular para:
A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z

A

"A" Componente: O componente "sentimento / movimento" do ideograma. A "sensação / movimento" é, essencialmente, a impressão da consistência física (hard, macio, sólido, líquido, gasoso, etc) e de contorno / forma / movimento do local. Por exemplo, o monitor selecionado, desconhecido para o espectador, uma montanha como local do estagiário. Na iteração da coordenada, o estagiário produz um ideograma adequado, e responde verbalmente, ao mesmo tempo em que escreve: "Levantando-se, o pico, para baixo." Este é o "movimento" sensação que experimentou como sua pena produziu o ideograma. Ele então diz "sólido", tendo experimentado o site como sendo sólida em vez de fluido ou arejado. Este é o componente "feeling" do um processo Stage. Há pelo menos cinco possíveis tipos de sentimentos: solidez, liquidez, energético, leveza (ou seja, onde há mais espaço aéreo do que qualquer outra coisa, como algumas pontes suspensas pode se manifestar), e temperatura. Outros descritores sentimento são possíveis, mas encontrou apenas em raras circunstâncias e conectado com locais incomuns. Esses componentes e como eles são expressos em estrutura será discutida mais detalhadamente abaixo. Apesar das discussões da teoria este aspecto é geralmente tratar como "sentimento / movimento", que normalmente será o caso na sessão de trabalho real que o aspecto de movimento é decodificado pela primeira vez com a parte de sentimento em segundo lugar.

AOL ("Analytic Overlay"): A resposta analítica da mente do espectador para sinalizar a entrada de linha. Um AOL geralmente é errado, especialmente nas fases iniciais, mas muitas vezes não possuem elementos válidos do site [5], que estão contidos na linha de sinal, portanto, de uma casa de luz pode produzir uma AOL de "chaminé de fábrica" por causa de sua altura, forma cilíndrica. AOLs podem ser reconhecidos em vários aspectos. Em primeiro lugar, se não é um comparador presente ("parece que ...", "é uma espécie de ...", etc) a

informação presente será quase inevitavelmente um AOL, e deve sempre ser tratada como tal. Em segundo lugar, uma imagem mental que é nítida, clara e estática - isto é, não há movimento presente nele, e de fato parece ser praticamente uma fotografia mental do local - é também, certamente, AOL [6]. hesitação na produção do componente "B" na Fase I coordenar a visão remota, ou uma resposta que está fora da estrutura de qualquer parte do sistema [7] também são indicadores geralmente certeza que a AOL está presente. Finalmente, o monitor ou telespectador pode muitas vezes detectar AOL na inflexão da voz do espectador ou outros comportamentos micro. [8] Dados fornecidos como uma pergunta e não uma afirmação deve ser reconhecido como sendo geralmente AOL.
AOLs são tratados declarando / objetivando-los logo que eles são reconhecidos, e escrever "Férias AOL" no lado direito do papel, em seguida, escrever uma breve descrição da AOL imediatamente abaixo disso. Isto serve para confirmar ao sistema do telespectador que o AOL tem sido reconhecido e devidamente registada e que não é o que é desejado, purgando assim o sistema de ruído indesejado e detritos e permitindo que a linha de sinal na sua pureza ser adquiridos e descodificado correctamente.

<u>AOL Matching:</u> Com a expansão da abertura inerente Stage III, e após a IA for o caso, o fenômeno se desenvolve a AOL AOL onde um espectador pode igualar ou quase coincidir com a actual linha de impressão do sinal do site. Por exemplo, se o site fosse Abadia de Westminster, o espectador pode produzir a AOL da catedral de Notre Dame. Ou ele pode até começar realmente uma imagem da Abadia de Westminster, no entanto, que preenche todos os critérios para a AOL. De acordo com a teoria, a AOL correspondência é sobreposta sobre a linha de sinal de verdade. No entanto, é possível com a prática distinguir os parâmetros vagos da linha de sinal verdadeiro "atrás" da imagem brilhante, distintos, mas um pouco translúcida do AOL. O espectador deve se tornar proficientes em "ver através" da AOL para a linha de sinal. Uso de "ver através de" aqui não deve ser tomado para implicar qualquer imagem visual, no sentido usual do termo, mas sim como uma metáfora melhor descrever o efeito perceptory que se manifesta.

<u>AOL / S:</u> Praticamente sinônimo com o considerado anteriormente termo "AOL Matching", AOL / Signal ocorre quando um AOL produzido por máquinas mentais analítica do espectador corresponde quase exatamente o local, eo espectador pode até certo ponto, "olhar" através da imagem

AOL de perceber o próprio site. A vantagem de AOL / S na Fase IV é que ele permite que a informação a ser utilizado sem uma pausa de chamada. Pode-se perguntar: "O que é esta tentando me dizer sobre o site?" Como exemplo, o espectador pode perceber a Verazzano Narrows Bridge, quando na verdade o site é realmente a George Washington Bridge.

AOL rígido: Embora mencionado antes, AOL rígido torna-se uma preocupação séria início na Fase III. Ela ocorre quando o sistema do espectador é pego em um AOL, na medida em que o espectador, pelo menos temporariamente, ele acredita que está na linha de sinal, mesmo que ele não é. Quando dois ou mais AOLs semelhantes são observados em estreita proximidade unidade de AOL deve ser suspeita. AOL unidade é indicada por um ou mais dos seguintes: repetição de sinais; linha de sinal terminando em escuridão; peculiares (para que o telespectador particular) participação na linha de sinal, e / ou peacocking. As causas para a AOL unidade incluem aceitar um componente falso "B" na Fase I; ou aceitar uma falsa esboço ou não declarado AOL na Fase III. AOLs não declarado pode gerar unidade AOL em todas as outras fases além Stage III também. Uma vez que se percebeu que a AOL unidade está presente, o telespectador deve ter uma "AOL / D Break" (como discutido na estrutura), em seguida, analisar os seus dados para determinar em que ponto ele aceitou a AOL como dados legítimos. Depois de um intervalo suficiente o espectador deve retomar a sessão com os dados obtidos antes de a unidade AOL começou. Listados abaixo estão duas subespécies de unidade AOL.

Catraca: A recorrência do mesmo AOL e outra vez, como se preso em um loop de feedback.

AOL "Peacocking": O rápido desenrolar, uma após a outra, de uma série de AOLs brilhantes, cada edifício de um antes, análogo ao desdobramento da cauda de um pavão.

Estética: Sensibilidade de resposta para determinado local.

Abertura: Um espaço de abertura ou aberto, buraco, abertura, fenda, brecha, fenda. No radar, a porta electrónica que controla o padrão de irradiação de sinal, ou de onda largura e dispersão.

Atributos: Um atributo é uma característica ou a qualidade de uma pessoa ou coisa. "Atributos" aplica-se às características do local, que contribuiu para a formação de cognitron ea

resposta espectador citada: "calma", "penumbra", "eco", "grande", etc

<u>Auditivo:</u> Relativo à audição, para o sentido da audição, ou para os órgãos da audição. Percebida através ou resultante do sentido da audição.

B

<u>"B" de componentes:</u> A primeira resposta (espontânea) analítico ao ideograma e "A" componente.

<u>Intervalos:</u> O mecanismo desenvolvido para permitir que o sistema para ser colocado em "hold", proporcionando a oportunidade de expulsar AOLs, lidar com inclemências temporários, ou fazer ajustes no sistema, permitindo um novo começo com uma nova dinâmica.
<u>Quebre (Break):</u> Se em qualquer ponto do sistema, o telespectador deve fazer uma pausa que não se encaixa em nenhuma das outras categorias, a "Break" é declarada. Foi recomendado que uma pausa não ser tomada se a linha de sinal está vindo através de uma forte e clara. Se o intervalo é extensa - digamos para 20 minutos ou mais, é adequado para objetivar "Resume" e do tempo no ponto de recomeço.
O espectador declara uma pausa, objetivando "Férias AOL", "Quebra AI", "Férias Bilo", etc, conforme o caso, geralmente na margem direita do papel. Imediatamente abaixo ele brevemente objetiva em uma ou algumas palavras a causa ou o conteúdo do que ocasionou a necessidade de uma pausa.

Existem sete tipos de quebras:

<u>AOL Break:</u> Como mencionado acima, permite que a linha de sinal para ser colocada em espera enquanto a AOL é expulso do sistema.

<u>Pausa confusão (muitas vezes, "Conf Bk"):</u> Quando o espectador torna-se confuso com eventos em seu ambiente ou informações na linha de sinal na medida em que as impressões que ele está recebendo são irremediavelmente entrelaçados, uma ruptura Confusão é chamado. Seja qual for o tempo necessário é permitido para a confusão se dissipar, e quando necessário, o motivo de confusão é declarada assim como é feito com a AOL. O processo de RV deve ser retomada com uma iteração de coordenadas.

Too Much Break ("Pausa TM"): Quando demasiada informação é fornecida pela linha de sinal de uma só vez para o espectador a lidar com um "Too Much Break" é chamado e escrito (objetivado), dizendo que o sistema lento e fornecer informações em ordem de importância. Após a sobrecarga é dissipada, o telespectador poderá continuar a partir do intervalo, normalmente com a reiteração das coordenadas. A muito ruptura é muitas vezes indicado por um ideograma excessivamente elaborado ou ideogramas.

Pausa impacto estético ("AI Break"): será discutida em conjunto com Stage III.

AOL unidade Break (AOL-D Bk): Este tipo de ruptura se torna necessário quando um AOL ou afins AOLs ter dominado o sistema e são "dirigir" o processo (como evidenciado pela recorrência de um específico AOL duas ou mais vezes), produzindo nada, mas informações falsas. [10] Uma vez que a AOL-Drive é objetivada, o tempo de intervalo tomado geralmente precisa ser mais do que isso para a AOL normal, para permitir que o espectador para quebrar totalmente o contato e permite dissipar o laço analítico censurável.

Pausa Bi-localização (Bilo Bk): Quando o espectador percebe que ele está muito absorvido e transferido para o local e não pode, portanto adequadamente interrogatório e objetivar informações do site, ou que ele é muito consciente e contido dentro do aqui-e-agora da sala de visualização remota, apenas fracamente ligada à linha de sinal, uma pausa Bilo devem ser declarados e objetivado para permitir que o espectador de volta, e depois se corretamente REASSOCIADOS com a linha de sinal de novo. [11]

C

Codificação / codificação / decodificação: A informação transmitida na linha de sinal é "codificado", que se traduz em um sistema de informação (um código), permitindo que os dados sejam "transmitidos" pela linha de sinal. Ao receber o sinal, o espectador deve "decodificar" esta informação através de estrutura adequada para torná-lo acessível. Este conceito é muito semelhante à teoria propagação de rádio, no qual o sinal principal transportadora é modulada para transportar as informações desejadas.

Coordenar Visualização Remota (CRV): O processo de visualização remota através de coordenadas geográficas para cueing ou avisar.

D

Dimensão: Extensão em uma única linha ou direção como comprimento, largura e espessura ou profundidade. Uma linha tem uma dimensão, comprimento. Um avião tem duas dimensões, comprimento e largura. Um sólido ou cubo tem três dimensões, comprimento, largura e espessura.

Dimensionals: "dimensionals" tem um significado mais amplo na Fase IV do que na Fase III. Na Fase IV, dimensionals mais detalhados e complexos pode ser esperado e agora são considerados para a estrutura e, portanto, mais confiável. "Spired", "torcido", "afiado", "dividido", etc, são apenas alguns exemplos.

Desenho: O ato de representar algo por linha, etc

E

Impacto emocional: As emoções percebidas ou sentimentos das pessoas do site ou do espectador. Às vezes, o próprio site possui um elemento de impacto emocional, que é impressa com associações longas ou poderoso com resposta emocional humana.

Evocação: (Evoke: "para evocar ou para cima, para convocar, para evocar uma resposta, evocar"). Iteração da coordenada ou método que levou alternativa é o mecanismo que "evoca" a linha de sinal, chamando-o, fazendo com que ele a colidir com o sistema nervoso autônomo e inconsciência para transmissão através do espectador e sobre a objetivação (discutido em profundidade na estrutura).

F

Feedback: Essas respostas fornecidas durante a sessão para o espectador para indicar se ele detectou e devidamente decodificado informações do site relevante, ou, informações prestadas, em algum momento após o término da sessão de RV ou projeto para "fechar o ciclo"

Correcta (abreviado como "C"): o bit de dados apresentado por o espectador estagiário é avaliado pelo monitor para ser um verdadeiro componente do local.

Provavelmente correta ("PC"): Os dados apresentados não podem ser plenamente avaliadas pelo monitor como sendo informações precisas site, mas seria razoável supor devido à sua natureza que a informação é válida para o site.

Perto Site ("N"): Dados objetivadas pelo espectador são elementos de objetos ou locais próximos ao local.

Não pode alimentar Back ("CFB"): Monitor tem informações de feedback insuficiente para avaliar os dados produzidos pelo espectador.

Site ("S"): Informa a primeira que ele adquiriu com sucesso e interrogado o site. Em sessões de formação fundamental, isso geralmente significa o término da sessão. Em estádios mais tardios, quando mais informação continua a ser derivado a partir do local, a sessão pode continuar para além de aquisição total do local.

Silêncio: Quando a informação objetivada pelo espectador estagiário é patentemente incorreta, o monitor simplesmente fica em silêncio, o que o espectador pode interpretar livremente como uma resposta incorreta.
Em linha com a teoria de aprendizagem em que este sistema é baseado, a intenção é evitar reforçar qualquer comportamento negativo ou resposta. Portanto, não há qualquer feedback para uma resposta errada, e qualquer outra informação de retorno é estritamente limitado aqueles, tal como definido acima.
Deve notar-se aqui que o acima refere-se as fases anteriores do processo de formação. Fases posteriores acabar com feedback durante a sessão para o espectador, e, até mesmo fases posteriores do próprio monitor é negado o acesso a todas as informações do site ou feedback até que a sessão terminou.

G

Gestalt: Um conjunto unificado, uma configuração de, padrão ou campo organizado com propriedades específicas que não podem ser derivadas a partir da soma das suas partes componentes.

Maior Gestalt: A impressão geral apresentado por todos os elementos do site tomado por seu significado interativo composto. A um conceito que mais do que todos os outros, seria a melhor descrição do site.

Eu

I / A Sequence / B: O núcleo de toda a estrutura CRV, o "I / A / B" seqüência é o elemento fundamental da Fase I, que em si é por sua vez, a base para a aquisição de local [2] e ainda local de detecção e decodificação em fases subsequentes CRV. A sequência é composta por um ideograma (o "I"), o qual é uma representação gráfica espontâneo da maior gestalt do site, o componente "A" ou "sensação / movimento" envolvida na ideograma, e o componente "B", ou A primeira resposta analítica para a linha de sinal. (Uma discussão completa pode ser encontrada na secção abaixo Fase I).

Idéia: concepção Mental; uma vaga impressão, uma percepção nebulosa, um modelo ou arquétipo.

Ideograma: O componente "I" do / A seqüência I / B. O ideograma que é a representação gráfica espontânea dos principais da forma, que se manifesta por o movimento da caneta do espectador no papel, que o movimento é produzido pelo impacto da linha de sinal no sistema nervoso autónomo e à transmissão reflexiva da energia nervosa resultante para a músculos da mão e do braço do espectador. O ideograma objectivado não tem "escala", isto é, o tamanho do ideograma em relação ao papel parece não ter relevância para o tamanho real, de qualquer componente no local.

Impacto: um conjunto impressionante, mudanças, humores, emoções, às vezes muito graves, mas pode ser muito fraca ou muito sutil.

Inclemências: considerações pessoais que possam degradar ou mesmo impedir o funcionamento psíquico. Dores musculares, resfriados, alergias, cólicas menstruais, ressacas, mentais e estresse emocional, etc, pode causar maior dificuldade para o espectador em acessar a linha de sinal, mas poderia ser "trabalhados", e, finalmente, são apenas perturbações menores. Só fome e uma necessidade premente de eliminar os resíduos do corpo com que o sistema totalmente não funcionam. É importante, porém, que o espectador identificar e declarar quaisquer intempéries ou no primeiro dia de sessão ou como eles são reconhecidos, desde agendas autônoma como estes podem colorir ou distorcer o funcionamento do espectador, se não eliminados do sistema através de objetivação (ver abaixo). De preferência, o monitor irá pedir ao telespectador se ele tem qualquer inclemências pessoais, mesmo antes da

primeira iteração do coordenada de modo a purgar o sistema, tanto quanto possível, antes de iniciar a sessão correcta.

Intangíveis: Qualidades do site que são, talvez, abstrata ou não especificamente definido por aspectos tangíveis do site, como fins, qualidades não-físicas, categorizações, etc, ou seja, "governamental," estrangeiro "," médico "," " igreja "," administrativo "," business "," processamento de dados "," museu "," biblioteca ", etc

M

Matrix: Algo em que alguma coisa se origina ou toma forma ou se desenvolve. Um lugar ou ponto de origem ou de crescimento.

Mobilidade: o estado ou qualidade de ser móvel.

Monitor: O indivíduo que auxilia o espectador em uma sessão de visualização remota. O monitor fornece as coordenadas, observa o espectador para ajudar a garantir que ele permanece em estrutura adequada (discutido abaixo), os registros de informações de sessão relevante, fornece um feedback adequado, quando necessário, e fornece suporte analítico objetivo para o espectador que for necessário. [4] O monitor desempenha um papel especialmente importante na formação de espectadores iniciais.

Movimento: O ato ou processo de mudança.

O

Objetos: Um objeto é uma coisa que pode ser visto ou tocado. "Objetos" pode ser entendida como os itens físicos presentes no local que ajudaram a fazer com que o cognitron a se formar na mente do espectador e, consequentemente, levar a sua resposta de "religioso," ou seja, "vestes", "velas", "incenso", etc .

Objetivação: O ato de dizer fisicamente em voz alta e escrever informações. Nesta metodologia, a objetificação serve várias funções importantes. Primeiro, ele permite que as informações obtidas a partir da linha de sinal a ser gravado e expulso do sistema, libertando o espectador para receber mais informações e se tornar melhor em sintonia com a linha de sinal. Em segundo lugar, torna o sistema independente ciente de que suas contribuições foram reconhecidos e registrados. Em terceiro lugar, ele permite a

re-entrada da informação para o sistema, conforme necessário para uma maior solicitação. Com efeito, a objetivação "dá realidade" para a linha de sinal e as informações que transmite. Finalmente, a objetivação permite que a linha não-sinal proveniente do material (inclemências, AOLs, etc) que poderiam sobrecarregar o sistema e os dados da linha sinal válido de máscara para ser expulso.

P

Perceptível: o que pode ser compreendido mentalmente através dos sentidos.

Prompt: Para incitar a mover ou a ação, mover ou inspirar pela sugestão.

R

Visualizador Remoto: Muitas vezes referido no texto simplesmente como "observador", o visualizador remoto é uma pessoa que emprega suas faculdades mentais para perceber e obter informações para que ele não tem outro acesso e dos quais ele não tem nenhum conhecimento prévio sobre pessoas, lugares , eventos, ou objetos separados dele por tempo, distância ou outros obstáculos intervenientes.

Visualização Remota (RV):. O nome de um método de percepção psicoenergético [1] Um termo cunhado pelo SRI-Internacional [2] e definida como "a aquisição e descrição, por meio mentais, de informações bloqueadas a partir da percepção comum pela distância, blindagem ou tempo ". [3]

Rendering: Versão, tradução (muitas vezes altamente detalhada).

S

Auto-correção Característica: A tendência do ideograma para voltar a apresentar-se de forma inadequada ou incompleta, se decodificado. Se a iteração da coordenada um ideograma é produzido e, em seguida, decodificado com os componentes e erradas "A" "B", ou não completamente decodificado, sobre a próxima iteração do coordenar o mesmo ideograma aparecerá, informando, assim, o espectador que ele cometeu um erro em algum lugar do procedimento. Em raras ocasiões, o ideograma será re-apresentado, mesmo quando ele foi devidamente decodificado. Isto quase inevitavelmente ocorre se o site é

extremamente uniforme, como no meio de um oceano, um deserto de areia, geleira, etc, onde nada mais do que um único aspecto está presente.

Sense: Qualquer das faculdades, como visão, audição, olfato, paladar ou tato, pelo qual o homem percebe estímulos que se originam de fora ou de dentro do corpo.

Sensorial: Relativo aos sentidos ou sensações.

Signal: Algo que incita à ação; uma causa ou impulso imediato. Em teoria, a propagação de rádio, a onda portadora é recebida pelo receptor de rádio ou de radar conjunto.

Linha de Sinal: O trem hipótese de sinais que emanam do Matrix (discutido abaixo) e percebida pelo observador remoto, que transporta as informações obtidas através do processo de visualização remota.

Esboço: Para desenhar o contorno geral, sem muitos detalhes, para descrever os pontos principais (idéia) de.

Assuntos: "Assunto" é definido como "algo tratado em uma discussão, estudo, etc", "assuntos" são emanações que podem servir uma função nominativa na descrição do site, ou seja intangíveis abstratas, ou poderiam ser termos mais específicos lidar com a função, o propósito, a natureza, as atividades, os habitantes, etc, do site: no exemplo acima, "reverência", "adoração", "respeito", "harmonioso cantando", etc

T

Tactile: Of, pertencente, dotado ou afetar o sentido do tato. Perceptível ao toque; capaz de ser tocado; tangível.

Tangíveis: objetos ou características do local, que tenham sólidos, impacto "palpável" sobre as percepções do espectador, ou seja, mesas, cadeiras, tanques, líquidos, árvores, edifícios, cheiros intensos, ruídos, cores, temperaturas, máquinas, etc

Tópicos: "tópico" é definido como "um sujeito do discurso ou de um tratado, um tema para discussão." Intimamente relacionado com "assuntos", "tópicos", muitas vezes vir a ser sub-elementos de um ou mais dos temas já listadas e, freqüentemente, são bastante específicas: "massa",

"católico", "padre", "comunhão", e assim por diante. Um fenômeno interessante a ser aqui considerado é que, assim como um dos temas encontrados podem produzir vários tópicos, um tópico em si por sua vez pode ser considerado como um tema e produzir temas próprios. Esta construção parece ser muito hierárquica e "fractalized", com cognitrons maiores sendo subdivididas em partes menores, que por sua vez podem ser ainda subdivididos, e assim por diante. Na verdade, qualquer emanação assim "quebradas", ou "fase-fived" pode-se muitas vezes ser mais "stage-fived", e subdivide-se em seu próprio objeto / atributo / sujeito / categorias tópico.

Track: Para rastrear por meio de vestígios, provas, etc, para seguir com uma linha.

V

Visão: Uma das faculdades da sensorum, ligado aos sentidos visuais de que o cérebro constrói uma imagem.

W

Onda: Uma perturbação ou variação que se transfere energia progressivamente e de ponto para ponto em meio ou no espaço, de tal forma que cada partícula ou elemento influências das adjacentes, que podem estar na forma de uma deformação elástica, ou de uma variação nível de pressão ou, de intensidade eléctrica ou magnética, de potencial eléctrico ou de temperatura.